POSTER: MARIO GALAXY 2™ E POKÉMON™!

Nintendo® World

Os monstrinhos da Nintendo descobrem uma nova forma de evoluir no DS

POKÉMON™ HEARTGOLD & SOULSILVER VERSIONS

Official Nintendo Seal

WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

SONIC NA VEIA!
GAME DE CORRIDA DO OURIÇO CHEGOU NA VELOCIDADE DA LUZ

VIVA A KONAMI!
SAIBA TUDO SOBRE A EMPRESA DE CASTLEVANIA

ACE ATTORNEY
ENTREVISTAMOS O DIRETOR E O PRODUTOR DA SÉRIE

Nº 132 R$ 8,90



GAME WORL

A MAIOR FESTA DOS GAMES DO

QUANDO?

30 e 31 de março das 12h00 às 19h30

ONDE?

Centro de Convenções Shopping Frei Caneca
Rua Frei Caneca, nº 569 – São Paulo

NÃO PERCA

As maiores empresas, os maiores lançamentos, premiações e muitos brindes!

CAMPEONATOS

Wii – New Super Mario
XBox – Tekken 6
PlayStation 3 – Guitar Hero 5
PlayStation 3 – Rock Band

WORKSHOPS

CONCURSO DE COSPLAY

Nintendo Character Cosplay
Yamato Cosplay Cup

CAMPEONATO DE PUMP DANCE

BRASIL

ENTRADA GRATUITA

Realização: Tambor





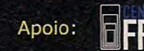








Apoio:





ÍNDICE

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



9,0 - 10



7,5 - 8,5



6,5 - 7,0



A PORTA DE ENTRADA da Super Potato, a maior loja de jogos antigos do planeta



TEMOS QUE PEGAR!

No comecinho de 2000 eu já fazia parte da equipe da **Nintendo World**. Naquela época ficamos encarregados de ajudar na produção de uma revista da mesma editora que se chamava Pokémon Club. Eu me lembro da época em que ficamos sabendo da criação da revista: "Vocês precisam fazer uma revista sobre uns monstrinhos esquisitos e um garoto que anda com um rato amarelo que dá choque". A princípio tudo parecia estranho e novo demais, mas isso mudou quando tivemos acesso aos primeiros jogos da série. Logo depois, o sucesso dos monstros de bolso explodiu no Japão, nos EUA e aqui no Brasil. E a febre nos pegou também.

Em cima de nossos computadores haviam bonecos dos monstrinhos, os games eram jogados o tempo inteiro e sabíamos o nome dos primeiros 152 Pokémon de cor e salteado. O tempo passou, mas a mania nunca acabou de verdade. E a chegada de Pokémon HeartGold & SoulSilver provam isso. Não é apenas um remake de jogos passados, mas outro universo de possibilidades para antigos e novos fãs. Nas próximas páginas você vai saber tudo o que essas novas versões trazem de bom. Além de muita matéria boa, ainda tem uma nova seção, Fantasmas do Passado, onde Mano Faixa Preta mete o pé na porta e desce a lenha em games antigos que você gostaria de esquecer. Nesta edição você vai se divertir, vai por mim.

– Renato Siqueira
Editor-Chefe
renato.siqueira@nintendoworld.com.br
www.twitter.com/penpas


No mundo real ou no virtual nenhuma loja é igual a SuperGames.
Conjunto Nacional - 2º Piso, Ala Norte
(61) 3327-1051
Park Shopping - 2º Piso
(61) 3234-1409
Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
TAPETE
TAPETE

HotShots

Notícias, novidades, boatos e tudo que rola no universo Nintendo



A NOVA GALÁXIA DA DIVERSÃO

Mario já tem data marcada para continuar sua viagem espacial e é bem antes do que esperávamos, 23 de maio. Em Super Mario Galaxy 2 teremos fases inéditas, novos Power-Ups e muitos desafios, mas isso já esperávamos! O que vai esquentar a aventura é a presença do dinossauro Yoshi! Além de explorar o universo em cima do bichinho, o jogador poderá controlar a língua do animal com o Wii Remote. Isso sem contar os diversos itens que lhe darão poderes diferentes.

CHEGOU E ARRASOU!

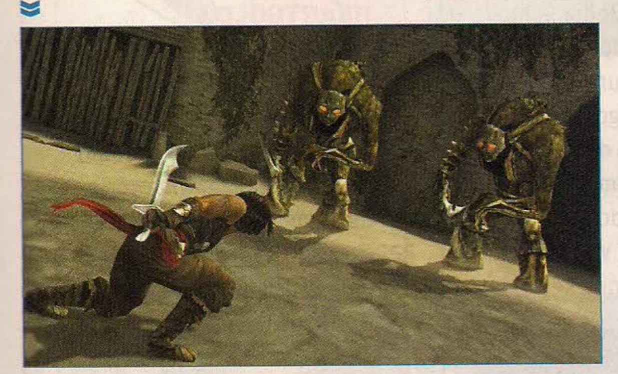
O evento Nintendo Media Summit 2010 aconteceu em na bela manhã do dia 24 de fevereiro em São Francisco e finalmente revelou as datas de lançamento de diversos games e do aparelho DSi XL. E os jogadores vibraram!

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

Saiba tudo o que rolou no evento que abalou o universo N

VISUAL INCRÍVEL NAS AREIAS PERDIDAS

Guarde o dia 18 de maio em sua memória! É o dia em que chega Prince of Persia: The Forgotten Sands para Wii e DS. A Ubisoft revelou as primeiras imagens da versão Wii e o visual está mesmo incrível, além de uma jogabilidade única e original o game ainda terá um modo Multiplayer cooperativo e de quebra a versão clássica de The Prince of Persia do SNES embutida na memória.





DRAGON QUEST PELA NINTENDO

Sim, a Nintendo anunciou que será a produtora de Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies para o ocidente, ao invés da SquareEnix. No Japão, o RPG para o portátil fechou o ano de 2009 como o game mais vendido. O que atrai na nona aventura da franquia não e apenas a história, mas sim todos os recursos que o game agrega como a possibilidade de baixar aventuras inéditas e exclusivas direto do canal de downloads da Nintendo.



JOVENS PRONTOS PARA ATIRAR

A sequência do famoso game de tiro do Nintendo 64 finalmente tem data para chegar: 7 de junho. Sin and Punishment: Star Sucessor chega ao Wii seguindo o mesmo estilo do antecessor, com personagens munidos de armas de alta tecnologia que lhes permitem voar pelo espaço e atirar em tudo o que estiver em seu caminho. O jogo trará Isa, o misterioso filho dos personagens do 1º título, e Kachi.



O OUTRO "M" NÃO É DE MARIA!

No dia 27 de junho é a vez dos fãs encararem aliens de todos os tipos neste game que explorará mesmo uma jogabilidade em primeira e terceira pessoa, combinando o que há de melhor por toda a série. Metroid: Other M terá um enfoque especial na história da heroína, algo pouco visto até então. Os fãs sabiam mais da pessoa por trás da Power Suit montando um quebra-cabeça com as peças espalhadas nos jogos ou em quadrinhos. O Team Ninja promete muitas revelações.

UMA MISTURA DE TÊNIS E PINBALL?

FlingSmash chega no primeiro semestre para o Wii e foi um dos games que chamou atenção por causa de sua jogabilidade maluca. Usando o Wii Remote como uma raquete de tênis você terá que abrir caminho para o herói esférico Zip através de 8 mundos, enquanto ele tenta libertar a ilha tropical de Suthon do diabólico vilão Omminus. Genial!

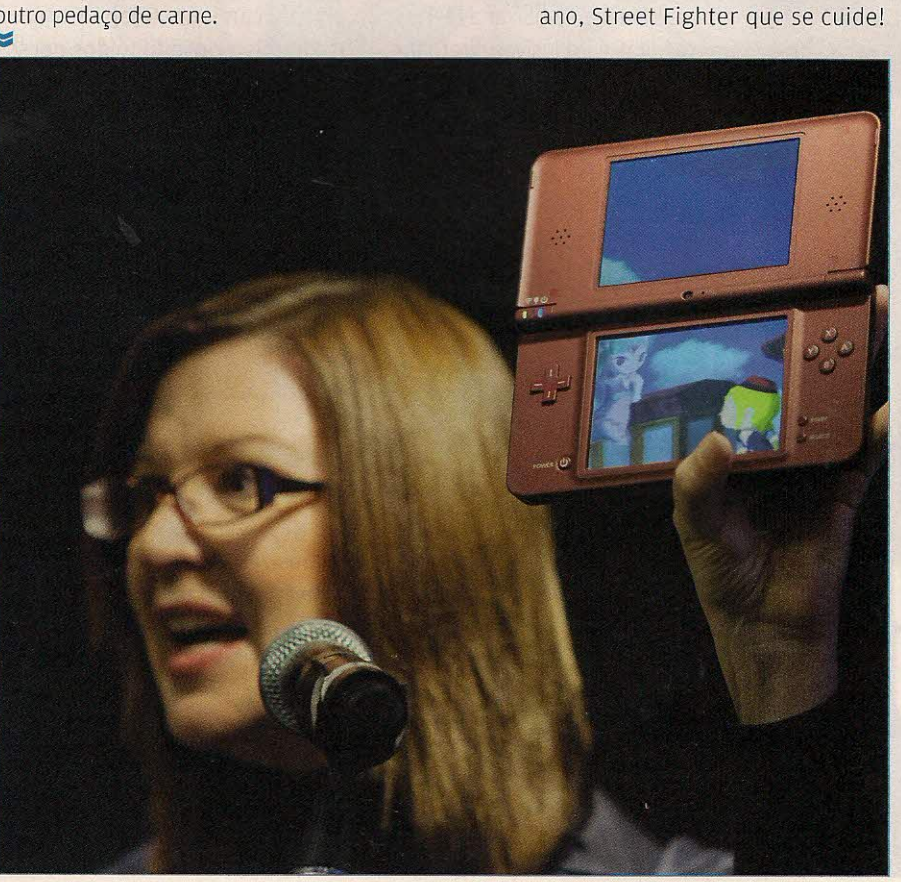
VERSÃO GG DO DS FOI VEDETE!

Cammie Dunaway, a vice-presidente da Nintendo estava empolgadíssima ao revelar no evento a data de lançamento do portátil extra grande da Nintendo, o DSi XL. O aparelho que chega no dia 28 de março custará (pelo menos nos EUA) apenas 20 dólares a mais do que o console anterior. Além disso, a Nintendo revelou o lançamento de Picross 3D e os DSi Ware: Metal Torrent e X-Scape par os portáteis, sem data de lançamento definida. Já no Wii Ware chega Max & The Magic Marker, Art Style: Light Trax e Rotozoa, And Yet It Moves, Rage of the Gladiator, Cave Story e o destaque Super Meat Boy, um pedaço de carne que sai pelo mundo afora para salvar a sua namorada, um outro pedaço de carne.



SEJA VOCÊ TAMBÉM UM LUTADOR

Photo Dojo (nome americano do game japonês Photo Fighter X) chamou muito a atenção dos jornalistas durante o Media Summit porque nele o jogador poderá transformar-se em um lutador junto com seus amigos. Tirando fotos com a câmera do DSi em poses de luta é mesmo possível virar um guerreiro dos. O game será lançado na DSi Ware este ano, Street Fighter que se cuide!





TORNEIO DE POKÉMON HEARTGOLD E SOULSILVER

Os games mal chegaram ao Brasil e a Latamel, representante oficial da Nintendo no país, vai realizar uma série de torneios dos monstrinhos de bolso nas lojas da Fnac pelo Brasil afora. Se você já é um mestre Pokémon pode ganhar um Nintendo DSi e alguns jogos confira as datas:

FNAC MORUMBI – SP
Data: 10/04/2010
Horário: 14h00
Morumbi Shopping
(11) 3206-2000

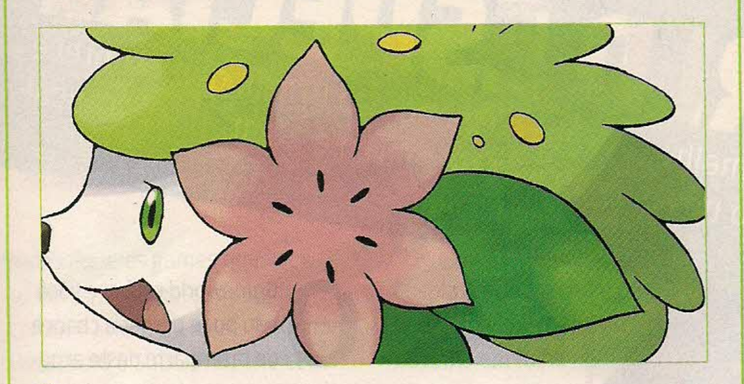
FNAC BARRA - RJ
Data: 17/04/2010
Horário: 14h00
Barra Shopping
(21) 2109-2000

FNAC BRASÍLIA
Data: 24/04/2010
Horário: 14h00
Park Shopping
(61) 2105-2000*

É necessária inscrição prévia. As regras detalhadas você pode conferir no site da **NW**.

TOP SECRET

As dicas que você precisa na hora em que você precisa!



POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER

Tabela com a localização de todos os Technical Machines (TM) e Hidden Machines (HM) e a lista dos monstrinhos que você vai encontrar em cada versão do jogo.

Link: http://bit.ly/dicas_HGSS



NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

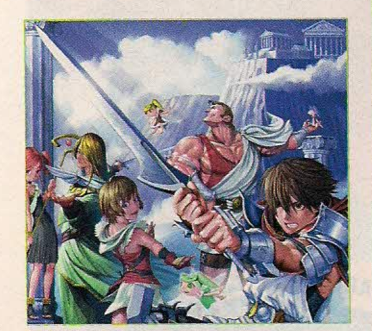
Faça tudo que Travis tem direito! Ganhe uma nova habilidade, novos modos de jogo, importe as máscaras do primeiro e muito mais!

Link: http://bit.ly/NMH2DS e http://bit.ly/NMH2DS2

GLORY OF HERACLES

Conheça todas as funções extras do menu deste clássico dos RPGs.

Link: http://bit.ly/GOHDS



TOP 5

OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 New Su
2 Tomodachi Collection (DS)
3 Wii Fit Plus (Wii)
4 Resident Evil: Darkside Chronicles (Wii)
5 Wii Sports Resort (Wii)

THE BEST

GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM FEVEREIRO DE 2010

1 Pokémon HeartGold & SoulSilver (DS)
2 Ace Attorney: Miles Edgewoth (DS)
3 Sonic & SEGA All Star Racing (Wii)
4 Chrono Trigger (DS)
5 Endless Oceam: Blue World (Wii)

OS PROCURADOS

OS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

1 Super Mario Galaxy 2 (Wii)
2 Prince of Persia: The Forgotten Sands (Wii)
3 Metroid: The Other M (Wii)
4 Sin and Punishment: Star Sucessor (Wii)
5 Red Steel 2 (Wii)

IMPERDÍVEIS!

AS CINCO MATÉRIAS DO SITE NW QUE VOCÊ TEM QUE LER

Os melhores viídeos musicais: **http://bit.ly/sinfoNW**
Especial Metroid: **http://bit.ly/especialMetroid**
Convite de casamento: **http://bit.ly/inusitado**
O amor é cego: **http://bit.ly/amorecego**
Especial Golden Sun: **http://bit.ly/goldensunnw**

CALENDÁRIO NW

CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS GAMES MAIS ESPERADOS!

06/04 Monster Hunter Tri (Wii)
14/04 LOTR: Aragorns Quest (Wii & DS)
20/04 Dementium 2 (DS)
03/05 LEGO Harry Potter 1 Y 4 years (Wii & DS)



GAMEWORLD ESPECIAL

A Nintendo vai marcar presença no melhor evento de games do Brasil, que acontece em São Paulo nos dias 30 e 31 de março e a entrada é franca!

O Gameworld está aí e você não pode perder a chance de fazer parte deste acontecimento memorável no universo gamer brasileiro. Mesmo que você tenha esquecido de votar no Troféu ainda pode curtir todas as atrações na faixa. Só chegar entrar e se divertir! Famosas empresas do ramo de games como a Hudson, Warner Interactive e a própria Nintendo estarão presentes com grandes estandes mostrando todas as novidades para o Wii e Nintendo DS.

CHARLES MARTINET é a voz do Mario Bros.

UMA VISITA ESPECIAL DE MARIO BROS.

Na edição #130 da **Nintendo World** você conferiu uma entrevista exclusiva com o ator americano, Charles Martinet que faz a voz do encanador bigodudo mais famoso dos games, e agora é a hora de conhecê-lo pessoalmente. Sim, essa é a grande surpresa que guardamos para você! Charles estará durante todo os dias do evento dando autógrafos, conversando com o público e mostrando um pouco mais do seu trabalho. Você não pode perder esta chance de encontrá-lo no Brasil

JOGUE E DIVIRTA-SE COM OS JOGOS MAIS RECENTES

Somente durante o Gameworld, os visitantes poderão experimentar



todos aqueles games que você só viu aqui em nossas páginas como: Wario Ware D.I.Y., Pokémon HeartGold e SoulSilver, The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Deca Sports DS, Calling (Wii), New Super Mario Bros. Wii, Wii Fit Plus, Wii Sports Resort, Formula 1 2009, Punch Out, as versões Wii e DS de Mario Kart, além de muitas outras surpresas que guardamos para você!

Venha ver em primeira mão o novo Nintendo DSi XL, o portátil na Nintendo que tem uma tela imensa.

Agora se você ainda não está satisfeito, o Gameworld vai testar o seu talento gamer com uma série de campeonatos e desafios relâmpago que devem render a você muitos prêmios. Sim, a sua habilidade gamística será recompensada.

NINTENDO COSPLAY CONTEST

Os amantes do Cosplay não ficaram de fora! A Nintendo vai promover no dia 31 de março, junto com a Yamato o Nintendo Cosplay Contest, um concurso especial onde aquele que estiver melhor trajado como um personagem da Nintendo vai ganhar um Wii, um Nintendo DSi ou um Nintendo DS Lite. Por isso corra logo para terminar de costurar aquela sua roupa de encanador para impressionar os juízes (um deles será o próprio Charles Martinet!).

Se gabar de se tornar o melhor Cosplayer do evento e de quebra levar um videogame da Nintendo novinho em folha para casa é o sonho de muita gente!

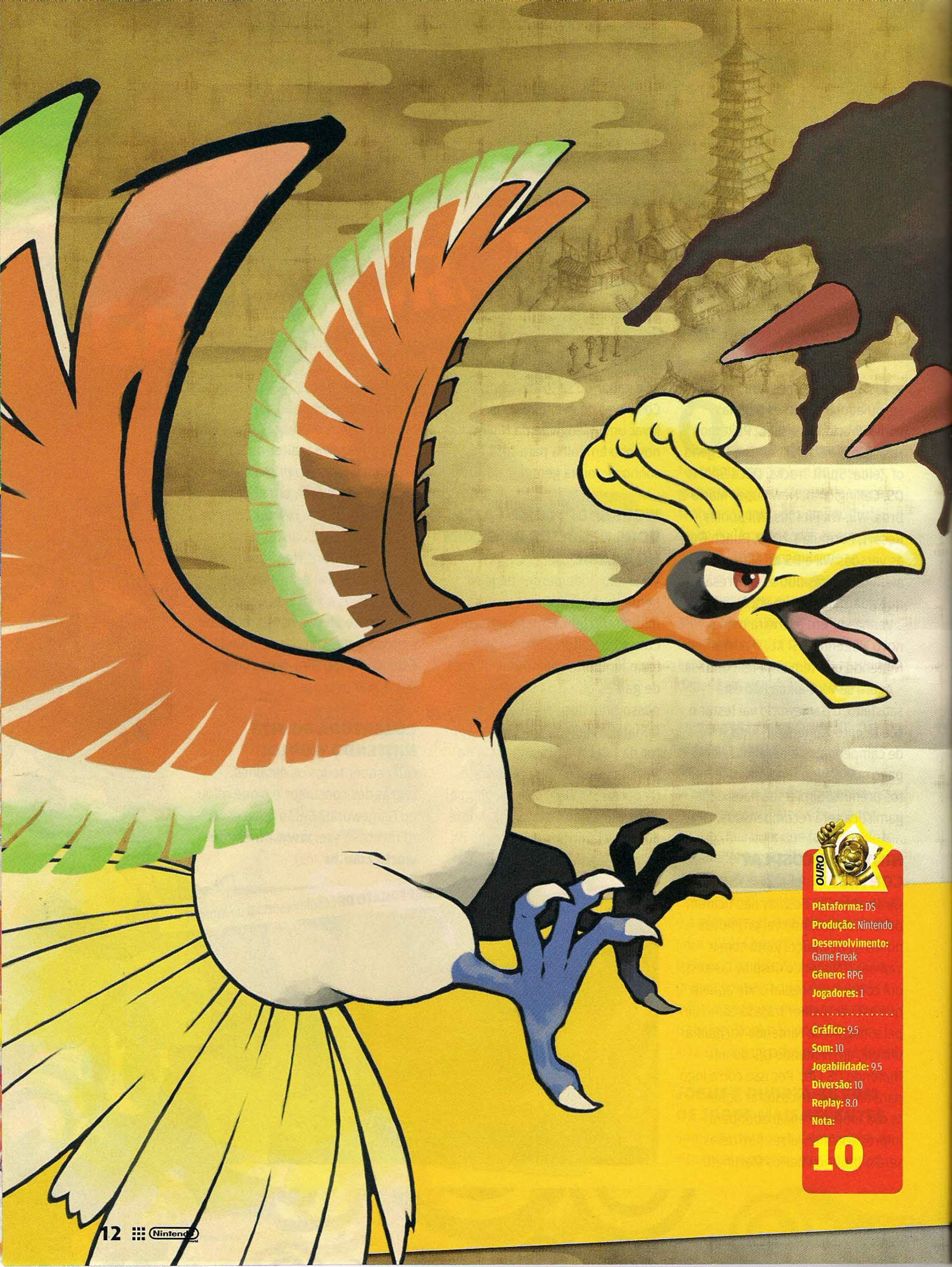
WORKSHOP: COMO FAZER BONS NEGÓCIOS DE GAMES NO BRASIL

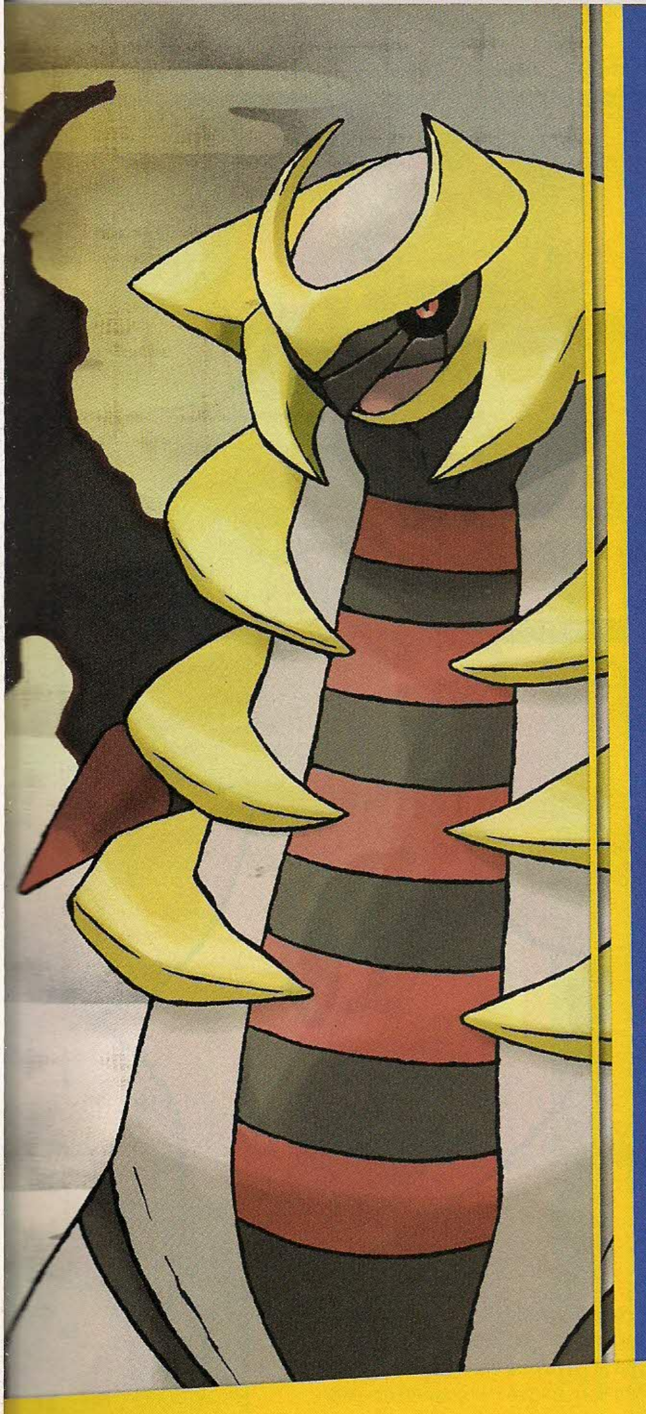
Você não pode perder de jeito nenhum, o workshop que será ministrado pelos integrantes do Conselho Editorial da Tambor formado pelos melhores editores de games que o país já teve. No nosso time dos sonhos, além de Renato Villiegas (o primeiro editor da EGM Brasil e colunista da Revista EGW), Renata Honorato (repórter da Veja! Online, blogueira e editora do Game Girl), André Forastieri (diretor de redação da Tambor), André Martins (diretor geral da Tambor) e Isac Guedes (diretor de negócios da Tambor) ainda teremos a presença de Pablo Miyazawa (editor da Rolling Stone) e o lendário primeiro editor da Nintendo World, o responsável por transformar a revista em uma das melhores do país. O tema será Como Fazer Bons Negócios com Games no Brasil e será voltado a executivos e visitantes com o objetivo de abrir o nosso mercado e nosso potencial para o mundo. Este workshop terá vagas limitadas a 700 pessoas.

COBERTURA DO SITE NINTENDO WORLD!

Quer saber todos os detalhes, regras dos concursos e o que rolou no Gameworld? Então fique esperto no nosso site: **www.nintendo-world.com.br** NW

CAMPEONATO DE Cosplay especial da Nintendo


OURO
Plataforma: DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Game Freak
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Gráfico: 9.5
Som: 10
Jogabilidade: 9.5
Diversão: 10
Replay: 8.0
Nota:
10





É AQUI que vivem os monstros!

OURO E PRATA
SE MISTURAM NOVAMENTE

Pokémon HeartGold & SoulSilver chegaram para fechar a quarta geração dos monstrinhos
– Mateus Lôbo

O lançamento de um novo jogo da série principal de Pokémon é um evento que, cada vez mais, empolga os fãs e jogadores de todo o mundo. Nenhuma série consegue agradar tanto todos os tipos de jogadores como ele. E já são 14 anos desde o lançamento de Red e Green. Quantas coisas mudaram, não é mesmo? O que não mudou foi a diversão que essa série proporciona. A capa da sua **Nintendo World** estampa um dos mais aguardados títulos da série pelos fãs, o remake de Gold & Silver é falado e pedido há anos. A Nintendo escutou seus fiéis seguidores e fez o episódio definitivo, até que a próxima obra de arte seja lançada.

NOVIDADES NA JORNADA CLÁSSICA DO TREINADOR

A história é quase a mesma de Gold e Silver, mas HeartGold & SoulSilver trazem uma grande diferença. Para começar, temos um enredo mais parecido com o de Pokémon Crystal, onde Suicune recebe uma atenção maior que os outros cães lendários, sendo perseguido por Eusine, o mesmo homem estranho que aparecia no jogo do Game Boy.

Toda a aventura ocorre três anos após os acontecimentos de Pokémon Red e Green, e dessa forma você verá relatos sobre o protagonista desses jogos durante sua jornada. O seu objetivo é mais uma vez conquistar oito



LEMBRANÇAS POKÉMON

– Lucas Patricio

Há um ano, escrevi a matéria sobre Pokémon Platinum. Naquela ocasião, pensei que estava diante da versão definitiva da série nessa geração. Alguma coisa dentro de mim dizia que, quem sabe, o remake de Gold e Silver iria acontecer, mas para não criar esperanças, esperei o anúncio oficial, que, para minha alegria, aconteceu alguns meses depois.

Gold e Silver tem um significado especial para mim. Nunca escondi que sou fã de carteirinha da série e essa paixão começou um pouco antes do lançamento dessas versões. Tinha um amigo na escola que era dono do maior sonho de consumo que tive durante anos de criança: um Game Boy. Era quase utópico a ideia de poder jogar videogame em qualquer lugar com um aparelho daqueles. E naquela época, um desenho começara a passar na TV. Tinha um nome estranho, um tal de "Poké-alguma coisa". Depois de assistir o primeiro episódio, não consegui parar. Descobri que existia um jogo e... Bem, a sensação de ter jogado, no Game Boy daquele meu amigo, no intervalo da aula, Pokémon Red jamais vai sair da minha cabeça.

Não tinha entendido como funcionava. Achei estranho os Pokémon não se movimentarem no combate. Não me culpo, afinal de contas, tinha no máximo 10 anos. Foi algum tempo depois que joguei de fato Pokémon. E joguei de novo. Mais uma vez. Zerei do começo ao fim umas três vezes - sempre com um Game Boy emprestado no final de semana. Eram horas sem parar, até a pilha acabar.

Antes mesmo de começar a passar na TV os novos episódios, conheci Pokémon Gold. Naquela ocasião, já era expert na série - ou pelo menos eu achava que era. Até hoje lembro do sorriso que dei quando descobri que, após derrotar a Elite dos Quatro, eu poderia voltar a Kanto e enfrentar mais oito líderes de ginásio. Era como se o jogo estivesse me dando um prêmio. De longe, as versões Gold ou Silver foram as que me impressionaram mais. Talvez pelos novos monstros, todos inéditos para mim. Quem sabe pela duração, quase inacabável. Mas foi com essas versões que eu aprendi que Pokémon é um jogo que vai além do GameOver. O remake é mais que uma releitura. Pokémon HeartGold & SoulSilver são, definitivamente, a alma e o coração da série. Aproveite essas que são, em minha sincera opinião, as melhores versões de Pokémon já lançadas até hoje.

NÃO ESQUEÇA!

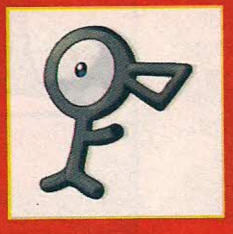
Coisas que você não pode deixar de fazer em HeartGold & SoulSilver



Enfrentando Red

Para finalizar o jogo você precisa derrotar Red, o mais forte dos treinadores de Kanto. Entretanto isso só é possível se você tiver todas as insígnias do jogo para liberar o acesso ao Mt. Silver, que é o local onde Red e o pássaro lendário de fogo, Moltres, podem ser encontrados.

Cavernas dos Unowns



As ruínas onde vivem os Unowns sempre são carregadas de mistério. Agora temos o Unown Report, um novo item que foi adicionado para relatar os casos misteriosos deste local, assim como as formas de cada Unown que você capturou. As ruínas estão bem diferentes de como eram em GS, já que possuem novas áreas, além de mais dois tipos de Unowns, com os formatos "!" e "?" que não existiam na segunda geração.

Novas localidades

Áreas que não eram presentes nas versões Gold & Silver chegaram marcando presença. O Battle Frontier é um local muito importante, já que você pode trocar seus Battle Points TMs e treinar em vários estilos de batalha. O Pal Park fica localizado na antiga área da Safari Zone da Cidade de Fuchsia, que foi transferida para Johto e fica perto da Cidade de Cianwood. Outro local que chama atenção é a Embedded Tower, pois um dos Pokémon lendários de Hoeen irão aparecer caso você leve até lá algum item específico (Blue Orb para capturar o Kyogre na HeartGold e Red Orb para o Groundon na SoulSilver).





ESSE É O MUNDO de Pokémon!

insígnias para desafiar a Elite dos Quatro enquanto ajuda a coletar informações sobre os Pokémon em sua PokéAgenda, que agora possui um novo visual. Assim que você vence a E4 será possível ir até o continente de Kanto e desafiar mais oito líderes de ginásio para batalhar contra o mais forte dos treinadores.

Como as duas regiões não são distantes, a Equipe Rocket será mais uma vez a organização criminosa que irá atrapalhar sua jornada, tanto em Kanto quanto em Johto. A grande diferença é uma modificação na história original feita pela adição de novos personagens que irão aparecer em algumas situações importantes.

A trilha sonora também tem suas novidades. Todas as músicas antigas foram refeitas e são tão boas quanto as originais, mas uma surpresa foi reservada para aqueles fãs que queriam uma nostalgia ainda maior: o GB Player, um item que ao ser ativado muda a trilha sonora para a original de Game Boy.

Outros dispositivos como a PokéAgenda e o Pokégear tiveram uma grande modificação no design, deixando algumas de suas funções mais práticas, permitindo o acesso pela tela de toque. Entretanto, não foram somente eles que receberam essa mudança: o menu pela primeira vez seguiu um padrão diferente dos primeiros jogos da série e agora também pode ser acessado por toque, assim como as teclas de atalho que antes eram ativadas pelo botão Select ou "Y". Além disso, mais uma vez o sistema de operações das "caixas" (box) foi mudado e agora a impressão que temos é que pioraram o controle do direcional para nos forçar a usar a tela de toque ao operar o box. Isso fica ainda mais evidente ao comparar com games anteriores e notar que o modo antigo era melhor. De qualquer maneira, isso não é algo problemático, já que o novo sistema tem uma fácil utilização.

CADA REGIÃO TEM A SUA TRADIÇÃO

Um aviso para quem ama os concursos de beleza: se quiserem continuar sua jornada para ser um top coordenador deverão ficar em Sinnoh mesmo, pois em Kanto e Johto não existem locais para a realização destes concursos. Mas em compensação

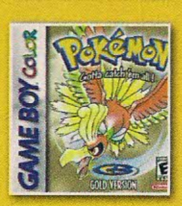
ESSE MONTE de caixinhas de jogo dão nostalgia

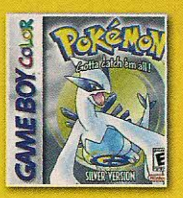
GERAÇÕES POKÉMON

Uma volta ao passado e a evolução dos games da série










No dia 27 de fevereiro de 1996, foram lançadas as versões Red e Green, que pouco tempo depois viraram um grande sucesso no Japão e abriram as portas para que a série Pokémon fosse conhecida por todo o mundo. Vamos celebrar o aniversário de 14 anos da série relembrando todos os seus principais jogos e personagens.

1ª GERAÇÃO

Jogos: Red, Green, Blue e Yellow
Data de início: 1996
Número de Pokémon: 151

Muitas pessoas não sabem, mas Pokémon não surgiu como um anime e sim como um jogo. Os dois primeiros da série foram as versões Red e Green, que serviram de ponto de introdução, mostrando todos Pokémon existentes e explicando o objetivo de derrotar os líderes de ginásios para entrar na liga Pokémon e desafiar a Elite dos Quatro. Enquanto a aventura ocorria, uma das suas tarefas era coletar dados sobre Pokémon com sua Pokédex, e para isso você deveria capturar os monstrinhos em combate. Todos esses objetivos foram mantidos em todas as gerações seguintes.

Pokémon era um jogo que não tinha expectativa de dar certo no ocidente, mas o sucesso foi gigantesco, então eles decidiram fazer uma versão americana dos jogos que foi lançada em 1998, além das versões em quadrinhos e desenhos animados.

O jogo, quando criado, tinha como objetivo utilizar a função de conexão entre dois Game Boy e é por isso que cada versão possuía alguns Pokémon exclusivos, sendo um grande atrativo para as trocas entre amigos.

Batalhas: Os golpes eram divididos em duas categorias: físico e especial, que eram definidas de acordo com o tipo. Os atributos que existiam eram HP, Atk (ataque físico), Def (defesa física), Special (ataque e defesa especial) e Speed. Nessa época existiam 15 tipos de Pokémon, mas os psíquicos reinavam nas batalhas já que os únicos que tinham resistência contra eles eram monstrinhos do mesmo tipo, sem contar o fato de que eles possuíam grandes atributos no Special, e por isso tinham golpes muito fortes e uma boa defesa contra vários Pokémon. Algo bem curioso é o fato de quanto maior a Speed do monstrinho, maiores as chances de ele dar um Critical Hit. Foi uma geração muito divertida, mas com um sistema de batalhas muito desbalanceado.

2ª GERAÇÃO

Jogos: Gold, Silver e Crystal
Data de início: 1999
Número de Pokémon: 100

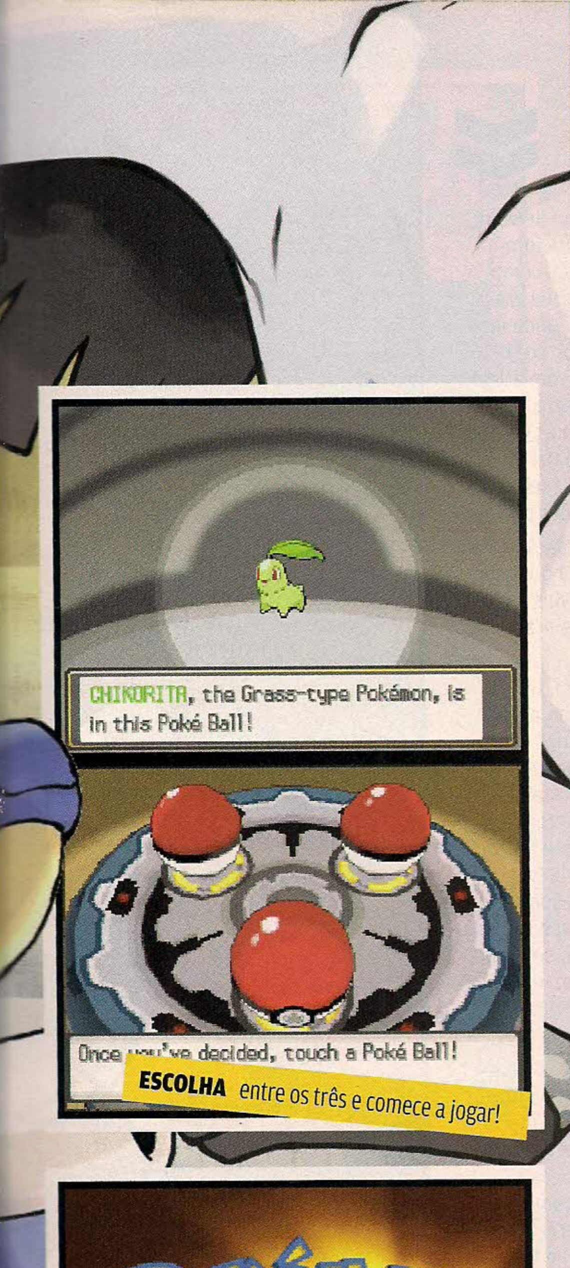
Essa geração tem os jogos mais amados da série, pois eles trouxeram muitas inovações, como a configuração de dia e hora, a possibilidade de acasalar os Pokémon e equipá-los com vários itens. O sistema de batalha sofreu alterações, pois o atributo chamado especial foi dividido em S.Atk (ataque especial) e S.Def (defesa especial), além de dois novos tipos de monstrinhos (Dark e Steel) que foram adicionados aos quinze já existentes.

Todos os seus jogos apresentavam "retro-compatibilidade", ou seja podiam ser ligados às outras versões da primeira geração e isso tinha como único objetivo realizar trocas de Pokémon, já que alguns Pokémon não podiam ser capturados em Gold, Silver e Crystal.

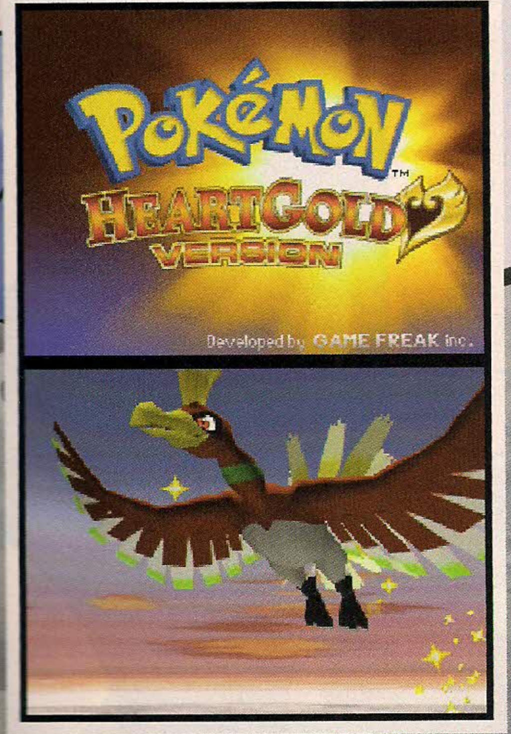
Batalhas: O tipo Dark possui imunidade contra psíquicos além de ter vantagem, e os Steel possuem resistência. Com esses dois novos tipos e a divisão dos atributos especiais, os antigos reis psíquicos foram deixados de lado e o sistema de batalha ficou mais equilibrado. Algo revolucionário foi a implementação dos Hold Itens, itens que podem ativar efeitos durante batalhas se forem equipados nos Pokémon. A possibilidade de acasalar os Pokémon também ajudou muito no surgimento de novas estratégias, já que alguns golpes eram passados de pai para filho. Essa geração teve como destaque batalhas demoradas, já que não havia um limite na divisão de EVs (pontos de esforço) por atributo, mas com ela iniciamos as batalhas competitivas.







ESCOLHA entre os três e comece a jogar!

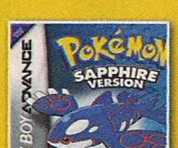
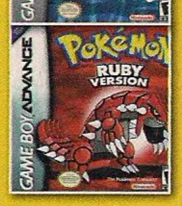



O QUE SERÁ que o Totodile está dizendo?

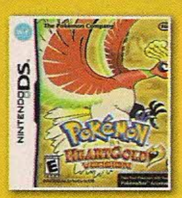
nós temos o Pokéthlon, uma nova área localizada ao leste do National Park, que possui vários minigames interessantes. Assim como no concurso de beleza, os monstrinhos possuem atributos que melhoram o seu desempenho durante a disputa: Speed, Power, Technic, Stamina e Jump. Estes minigames são bastante variados, pois em alguns momentos seu Pokémon pode estar quebrando tábuas ou participando de uma corrida. No final você ganha pontos que podem ser trocados por itens no próprio local.

Para melhorar os atributos de competição dos Pokémon é preciso coletar Apricorns (frutas encontradas em vários locais do jogo) que servem de ingredientes para o Apricorn Juice, que vai aumentar os atributos de acordo com a cor. Uma outra utilidade dos Apricorns é servir de matéria-prima para a criação das Pokébolas do mestre Kurt. Ao todo são sete bolas especiais e cada uma tem uma característica própria, que ajuda na captura de determinadas variedades de Pokémon. Basta levar os ingredientes até a casa de Kurt em Azalea Town, que uma vez por dia ela fará para você Pokébolas especiais.

HeartGold & SoulSilver chegaram para finalizar a quarta geração com chave de ouro. É uma oportunidade e tanto de reacender a sua febre pelos monstrinhos da Nintendo. Nós aqui na redação ficamos enlouquecidos com estes dois games que não são simplesmente versões, dado o volume de novidades que foi incluído. Dentro da caixa do game você ainda vai encontrar um acessório diferente, o Pokéwalker, que é tão fascinante que ganhou um capítulo à parte nesta matéria.





3ª GERAÇÃO
Jogos: Ruby, Sapphire, FireRed, LeafGreen e Emerald
Data de início: 2002
Número de Pokémon: 135

Os dois primeiros jogos dessa geração foram criticados por terem um número bem limitado de monstrinhos capturáveis, mas isso foi corrigido com a chegada dos remakes das versões Red e Green, que trouxeram Pokémon das gerações anteriores. Logo depois, tivemos o lançamento da versão Emerald, que tinha uma área extra chamada Battle Frontier, além de novos recursos como o sistema de gravação de batalhas.

A terceira geração também foi a primeira a ter a opção de não utilizar o cabo de conexão. Os gráficos sofreram uma grande melhora e o jogo ficou mais bonito com detalhes como rotas chuvosas ou o chão molhado que reflete o seu personagem.

O enredo destes jogos foram bem inovadores por mostrar duas equipes criminosas rivais tentando capturar Pokémon lendários e ganhar poder para mudar o mundo causando desastres climáticos.

Batalhas: Cada Pokémon só podia ter 510 EVs e cada atributo suportava no máximo 255 EVs. As Natures surgiram e ao mesmo tempo que aumentavam um atributo em 10%, diminuíam outro no mesmo valor. A criação das abilities trouxe novos "combos", que foram muito importantes para o sistema de batalha. Todos esses fatores juntos e os novos golpes, itens e Pokémon com combinações de tipos que nunca tinham sido vistas, como Psychic/Steel e Water/Grass, tornaram as batalhas mais estratégicas e rápidas. Infelizmente a complexidade desse sistema de batalha afastou muitos jogadores, mas melhorou o nível das disputas.

4ª GERAÇÃO
Jogos: Diamond, Pearl, Platinum, HeartGold & SoulSilver
Data de início: 2006
Número de Pokémon: 107

O Nintendo DS foi feito sobre medida para os jogos Pokémon. Realizar trocas e batalhas sem cabos é uma grande vantagem, mas o melhor de tudo é estar conectado à internet, travando várias batalhas e trocando monstrinhos!

Diamond e Pearl trouxeram de volta alguns recursos do jogo que foram usados na segunda geração, como a mudança de noite e dia, que era presente até nas batalhas, onde mostravam a iluminação do pôr do sol, ou nos cenários, onde luzes eram acesas durante a noite nas cidades, além da retro-compatibilidade com as versões da 3ª geração por meio do Pal Park, uma nova área que podia receber até seis Pokémon dessas versões por dia.

O uso da tela de toque foi notável nos campeonatos e batalhas, já que agora as opções ficavam disponíveis na tela inferior, enquanto as ações eram vistas na tela superior.

Com a chegada de Platinum, tivemos alguns adicionais, como o Vs Recorder que é um "upgrade" do gravador de lutas da versão Emerald. Com ele é possível enviar batalhas para o servidor Wi-Fi da Nintendo e fazer download das lutas que foram enviadas. HeartGold & SoulSilver resgataram o recurso utilizado em Pokémon Yellow, onde Pikachu seguia você enquanto estivesse no seu time, mas agora não só o ratinho, mas todos os Pokémon podem seguir você.

Batalhas: O ataque físico e especial foi separado de acordo com o golpe e não mais com o tipo, como era feito desde a 1ª geração. Isso fez vários Pokémon saírem de suas tocas e mostrarem o seu verdadeiro potencial. Os destaques desta geração são os Pokémon dos tipos Steel e Dragon, que ganharam alguns aliados poderosos assim como golpes novos. Os Hold Itens desta geração também foram de grande importância para o sistema de batalha, possibilitando a criação de várias estratégias. Os golpes que atuam na arena, como efeitos climáticos e Stealth Rock, assim como alguns Pokémon, causaram uma certa polêmica por serem mais fortes que o necessário. No geral foi uma boa geração com lutas bem disputadas e muitas estratégias.





ALTERNATIVAS PARA CONTAR PASSOS:

Andar de ônibus - não rende tantos passos, mas mesmo sentado você pode ganhar alguns pontinhos.

Pular e chacoalhar - são duas ótimas formas de ganhar Watts, mas você vai cansar rapidamente, mesmo não sendo preciso usar movimentos rápidos.

Coleira do cachorro - Uma ótima opção para quem tem cachorros que nunca ficam quietos ou que andam mais que o dono.

Ventilador - Um boato na internet diz que amarrar o Pokéwalker nas hélices do ventilador rende muitos passos, mas na verdade não rende tantos assim. Além de perigoso, você ainda corre o risco de danificar o seu Pokéwalker.



VERDES OU AMARELAS, nosso treinador encara todas

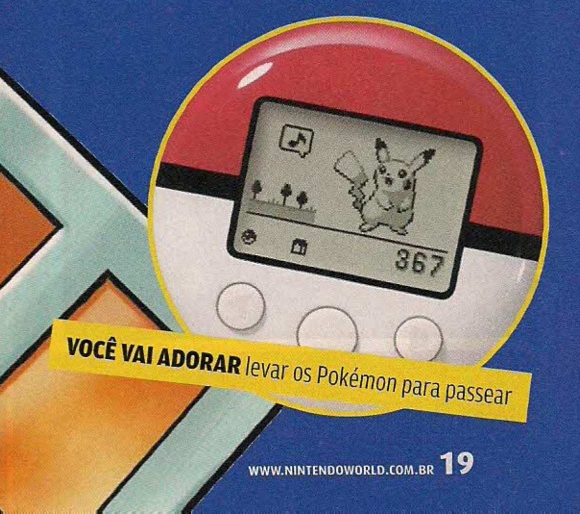
No Japão, o sucesso de HeartGold & SoulSilver foi grande e os fãs tiveram suas expectativas atendidas, agora é a nossa vez de desfrutar destes jogos que conseguem unir a parte clássica com as novidades, sem perder a nostalgia.

POKÉWALKER

Muitos fãs foram pegos de surpresa ao saber que dentro da caixa do game viria também um estranho objeto com aparência de Pokébola, cheio de utilidades. Esse é o Pokéwalker, dispositivo inédito de Pokémon HeartGold & SoulSilver, e uma novidade e tanto para os treinadores.

Com ele é possível tirar um de seus Pokémon do jogo para dar um passeio. Sim, o Pokéwalker é um aparelho que até parece um daqueles clássicos Tamagotchi, onde você tinha que alimentar e cuidar de um bichinho virtual. A diferença é que o dispositivo que vem com o game na verdade é um contador de passos. A vantagem de ter um Pokémon dentro do Pokéwalker é que se você fizer um mega exercício e andar uns 1000 passos, seu monstrinho dentro do aparelho vai evoluir de nível, assim que você colocá-lo de volta no DS.

Não é permitido ter dois Pokémon dentro do aparelho ao mesmo tempo, mas você pode sempre retornar o monstrinho escolhido para dentro do Pokéwalker e escolher outro, assim tanto você que vai ter que caminhar bastante, quanto os seus Pokémon vão ficar em forma. Além disso, o aparelho não pode ser desligado e a 0h zera automaticamente o número de passos, mantendo apenas a soma total de Watts. Ele ainda apresenta uma função chamada Display Off que deixa a tela em branco depois de um minuto sem utilização, mas para as imagens aparecerem novamente, basta segurar o botão central. O único ponto negativo do aparelho é que ele não possui uma sincronia lá muito boa, por isso não fique



VOCÊ VAI ADORAR levar os Pokémon para passear

A ABERTURA ganhou um tapa no visual!



assustado se seus passos só começarem a ser contabilizados depois de alguns segundos. De qualquer maneira Pokéwalker é o tipo de acessório que sempre tem que estar com você, já que ele transforma seus passos em pontos. Cada um desses pontos são chamados de Watts que possuem três funções:

ABRIR NOVOS PERCURSOS (NÚMERO DE WATTS VARIADO)

Os percursos dentro do aparelho são como fases do jogo, cada um possui suas características próprias, como novos Pokémon e itens que podem ser encontrados. Você só pode abrir estes percursos acumulando Watts ou então fazendo download de eventos para o seu DSi no Nintendo Wi-Fi Connection.

PROCURAR POKÉMON SELVAGENS (10 WATTS)

Para procurar monstrinhos no Pokéwalker é preciso que você transfira um dos seus Pokémon para o aparelho. Depois disso basta selecionar a opção de procura de Pokémon para entrar em uma batalha, onde o sistema de luta se parece com o da Safari Zone, sendo que aqui você tem as opções de golpear, esquivar e jogar a Pokébola. Monstrinhos diferentes aparecerão no aparelho de acordo com o percurso e o número de passos que você tem no momento, por isso é preciso andar muito para encontrar alguns Pokémon raros.

PROCURAR ITENS (3 WATTS)

Não é preciso ter nenhum Pokémon no aparelho para usar esta função. É algo bem simples: você tem duas chances para escolher o "matinho" onde está o item. Caso você não tenha nenhum Pokémon no aparelho, existe a chance de um Pokémon capturável durante o percurso seguir você! Dessa forma ele poderá ser transferido para o DS. NW



PREVIEW

Wii

THE LORD OF THE RINGS: THE ARAGORN'S QUEST

COM APELO INFANTIL, NOVO GAME DA OBRA DE TOLKIEN QUER ATRAIR NOVO PÚBLICO

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Warner Bros Int.
Desenvolvimento: Headstrong Games, TT Games
Gênero: Ação, Infantil
Lançamento: 1º semestre de 2010
Expectativa: Média

O SENHOR DOS ANÉIS É UM CLÁSSICO DA LITERATURA, DOS CINEMAS E JÁ ESTÁ GANHANDO O MESMO TÍTULO PARA OS VIDEOGAMES. Desde o boom causado pela aparição em Hollywood, a obra de J. R. R. Tolkien recebeu inúmeros jogos baseados nas incríveis histórias da Terra Média. Em 2010, isso não vai ser diferente. Quer dizer, só um pouquinho.

The Lord of the Rings Aragorn's Quest vai, além de entrar no rol de jogos com títulos enormes, ser um dos mais diferentes games baseados na série por ter um público-alvo diferenciado. Ao invés de tentar recontar a famigerada história tentando capturar mais fãs e jogadores hardcore, a Warner decidiu seguir o rumo contrário: criar uma experiência totalmente casual e descomprometida para atrair o público infantil. Parece loucura fazer isso quando estamos falando de uma série tão complexa como O Senhor dos Anéis, mas a premissa parece fazer sentido.

Aragorn's Quest, como dito, não segue uma ordem fiel de acontecimentos, até porque, seria necessário mais que um jogo para conseguir fazer isso de forma decente. Ao invés disso, a história engloba 13 fases que narram diferentes partes do enredo. O plano de fundo para isso envolve o simpático hobbit Sam Gamgee, que conta as incríveis histórias da Sociedade do Anel para seu filho. Nas histórias, ele descreve os momentos de mais ação, pulando as partes burocráti-



cas. Pode não ser a ideia mais original do mundo, mas confessamos que foi uma solução plausível para delimitar apenas uma dezena de acontecimentos pulando toda a complicada história da série.

Como o subtítulo entrega, você vai controlar Aragorn, o rei dos Reinos de Arnor e Gondor, guerreiro que lutou bravamente contra orcs, trolls e centenas de outras criaturas bizarras do mundo de Tolkien. A alavanca analógica do Nunchuck controlará os movimentos de Aragorn, enquanto o Wii Remote executará os ataques. Bastará balançar o controle do Wii para desferir espadadas em seus inimigos. O Nunchuck ainda funcionará como arma secundária, como uma tocha ou escudo, que poderão ser usados para espantar e empurrar os adversários. Ataques especiais também estarão disponíveis ao apertar o botão B do Wii Remote, variando a ação.

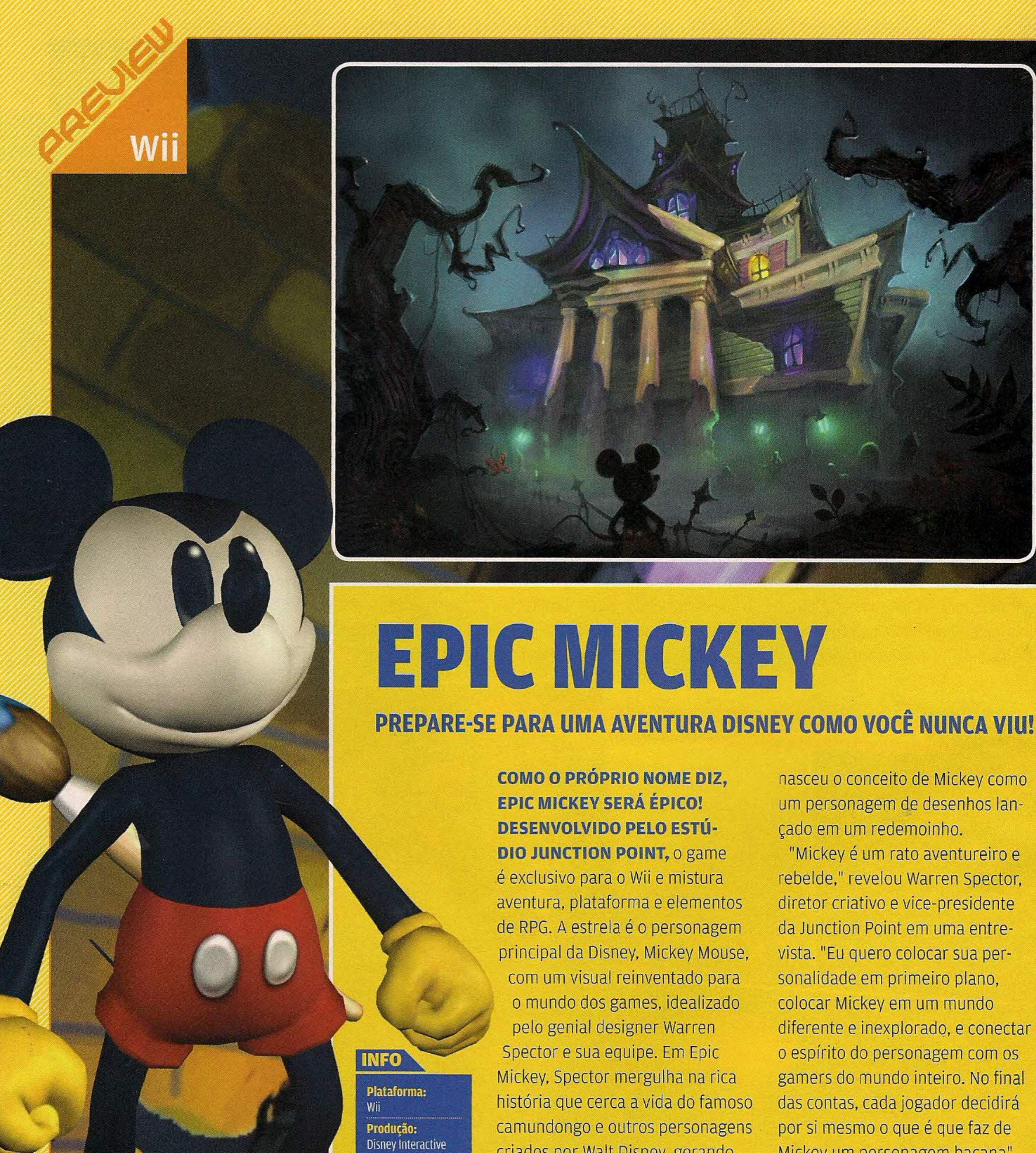
Vai existir um modo cooperativo local para dois jogadores onde o mago Gandalf entra em cena para ajudar o protagonista. O segundo jogador controla o mago, que é um personagem de assistência. Ele poderá recuperar a energia de Aragorn, além de soltar pequenas magias para ajudar a derrotar os inimigos. Apesar de ambos poderem jogar simultaneamente, apenas o segundo jogador poderá controlar o mago, não existindo nenhuma opção para trocar de personagem. É, também não entendemos.

Os visuais são extremamente diferentes dos já vistos até então. Ao invés de cenários macabros e personagens obscuros, Aragorn's Quest apresentará muitas cores e um filtro desenhado, essencial para atrair a garotada mais jovem. Acredite: os hobbits ficam fofinhos!

Os marmanjos podem até não gostar muito da forma como Aragorn's Quest mexe com os elementos de O Senhor dos Anéis, mas é uma boa chance de introduzir o incrível universo de Tolkien para os filhos, sobrinhos ou primos antes até mesmo deles começarem a ler. Pensando assim até que não soa tão má ideia, não é mesmo? NW



JANTA UMA FAMÍLIA inteira nessa mesa que Aragorn chama de escudo



EPIC MICKEY

PREPARE-SE PARA UMA AVENTURA DISNEY COMO VOCÊ NUNCA VIU!

COMO O PRÓPRIO NOME DIZ, EPIC MICKEY SERÁ ÉPICO! DESENVOLVIDO PELO ESTÚDIO JUNCTION POINT, o game é exclusivo para o Wii e mistura aventura, plataforma e elementos de RPG. A estrela é o personagem principal da Disney, Mickey Mouse, com um visual reinventado para o mundo dos games, idealizado pelo genial designer Warren Spector e sua equipe. Em Epic Mickey, Spector mergulha na rica história que cerca a vida do famoso camundongo e outros personagens criados por Walt Disney, gerando uma aventura inesperada e completamente diferente de tudo o que já foi criado no mundo Disney.

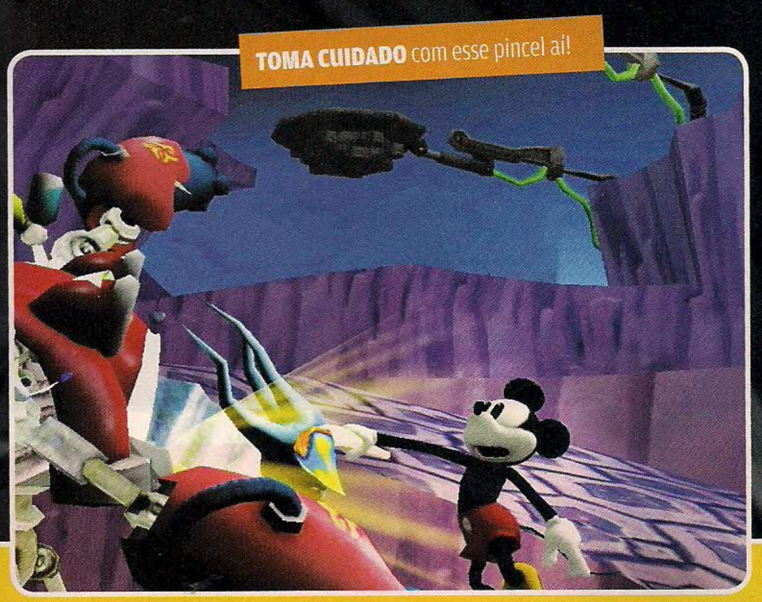
O conceito inicial por trás de Epic Mickey começou no "Think Tank" da Disney Interactive Studios, onde nasceu o conceito de Mickey como um personagem de desenhos lançado em um redemoinho.

"Mickey é um rato aventureiro e rebelde," revelou Warren Spector, diretor criativo e vice-presidente da Junction Point em uma entrevista. "Eu quero colocar sua personalidade em primeiro plano, colocar Mickey em um mundo diferente e inexplorado, e conectar o espírito do personagem com os gamers do mundo inteiro. No final das contas, cada jogador decidirá por si mesmo o que é que faz de Mickey um personagem bacana" completou.

Na história do jogo, o feiticeiro chamado Yen Sid cria um mundo belo e distorcido onde as criações esquecidas, rejeitadas ou aposentadas da Disney residem. Yen Sid

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Disney Interactive
Desenvolvimento: Junction Point
Gênero: Aventura
Lançamento: 2010
Expectativa: Alta


TOMA CUIDADO com esse pincel aí!

é o poderoso feiticeiro do filme Fantasia, de 1940, e pela primeira vez é oficialmente chamado assim; o nome foi dado pelos animadores da Disney, mas não aparecia no filme. No jogo de Spector, o vilão principal é Osvaldo, o Coelho Sortudo (de 1927), a primeira criação de Walt Disney. Osvaldo torna-se o primeiro habitante do mundo de Yen Sid, Cartoon Wasteland, um lugar confortável para ele e os outros personagens aposentados da Disney. Os anos passam, e o Coelho que não tem mais nada de sortudo passa a ressentir o sucesso e popularidade alcançados por Mickey. Quando o rato curiosamente encontra o mapa de Yen Sid, acaba acidentalmente estragando o mundo de Osvaldo. Assim, Cartoon Wasteland torna-se um lugar sombrio e macabro, onde Mickey acaba caindo. O jogador terá que passear por este novo universo resolvendo todos os seus problemas. No controle do rato, você usará o Wii Remote para aplicar tinta e removedor mágicos para reformar tudo. A criatividade da tinta e o poder devastador do solvente dão ao jogador ferramentas e poderes robustos, que permitirão que ele escolha o que fazer enquanto se movimenta pelos cenários. A cada decisão, o mundo é transformado, trazendo consequências que afetam o ambiente, as interações entre os personagens, e até mesmo a aparência e as habilidades de Mickey. O grande tema que permeia a aventura é mesmo "escolha", porque cada jogador terá que arcar com as consequências de suas ações. Assim ficará em suas mãos a decisão de salvar Cartoon Wasteland ou deixá-la como está.

Impossível não dizer que Epic Mickey é no mínimo inovador ao misturar realidade e fantasia para criar um mundo distorcido e inédito na história dos personagens de Walt Disney. NW



FRAGILE DREAMS: FAREWELL RUINS OF THE MOON

MAIS UM CLÁSSICO JAPONÊS CHEGA AO Wii

OS JOGOS JAPONESES INVADEM AS LOJAS OCIDENTAIS. NO MOMENTO EM QUE A QUALIDADE DAS PRODUÇÕES SÃO QUESTIONADAS, empresas como a Xseed Games apostam em clássicos do mercado japonês. Depois de adaptar o simulador de vôo japonês The Sky Crawlers: Innocent Aces, agora é a vez das aventuras de Fragile Dreams: Farewell Ruins of The Moon.

Fragile Dreams foi desenvolvido pela Tri-Crescendo e chega ao ocidente quase dois anos depois do seu lançamento no Japão. Por lá, fez um sucesso razoável e chegou a ganhar boas notas na revista Famitsu, além de ser elogiado pela crítica internacional.

SOZINHO NO MUNDO?

Um jovem chamado Seto ficaria sozinho no mundo se não fosse por um estranho bilhete que encontrou. Neste pedaço de papel está escrito que ele deve seguir para a torre vermelha no horizonte. Sendo assim, ele parte em busca de outros humanos. Sim, porque o mundo está abandonado! Parece que algo aconteceu e

INFO

Plataforma:
Wii

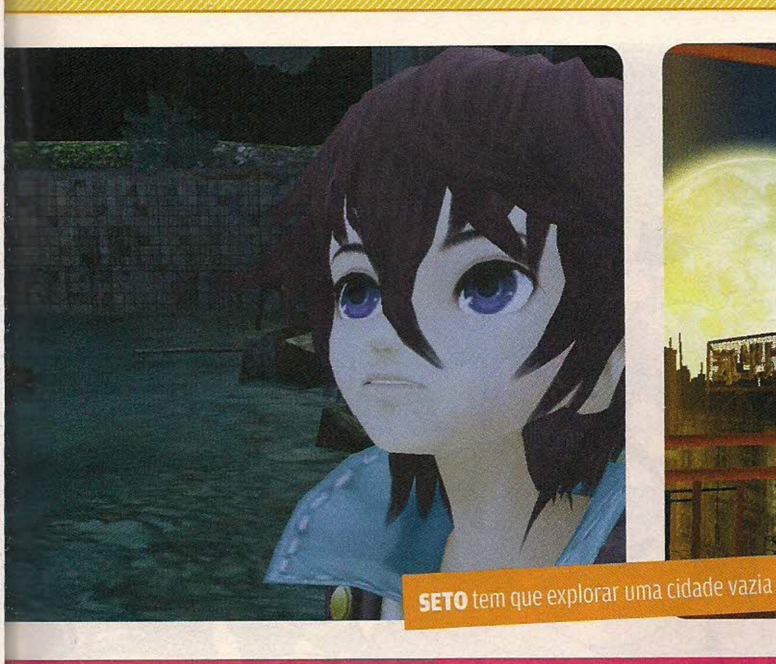
Produção:
Xseed Games

Desenvolvimento:
Tri-Crescendo

Gênero:
Aventura

Lançamento:
16 de março de 2010

Expectativa:
Alta



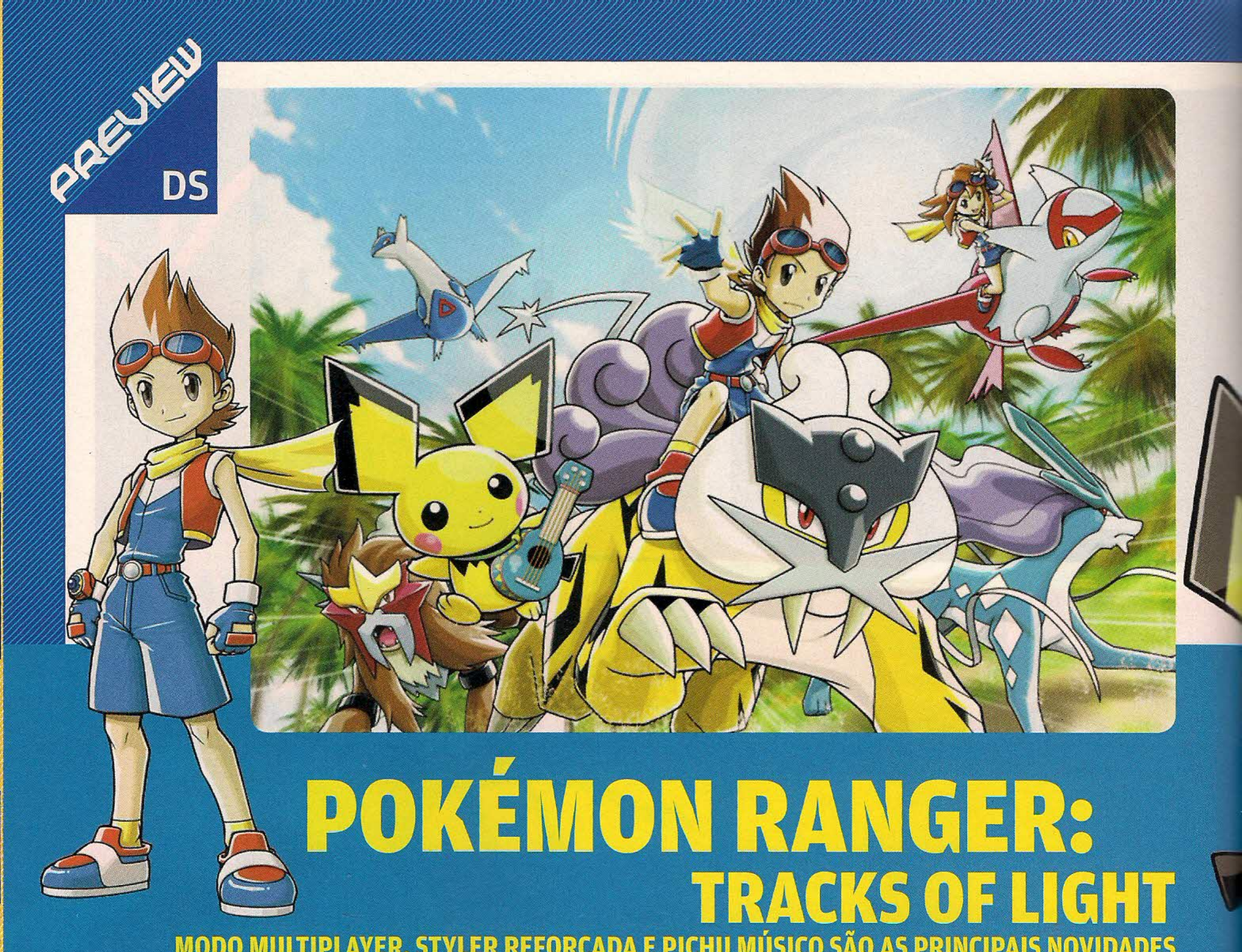


SETO tem que explorar uma cidade vazia

devastou toda a cidade. Não há uma alma penada sequer... bom quase. Seto encontra uma garota com cabelos prateados como a lua cheia. Porém, ao vê-lo ela foge. Deste momento em diante, o garoto não deve sossegar enquanto não encontrá-la novamente. É com essa atmosfera melancólica que começam as aventuras de Fragile, com uma jogabilidade que lembra os games de The Legend of Zelda que dão uma cara ainda mais interessante ao jogo. Em sua busca pela vida na Terra, Seto terá alguns artefatos para ajudá-lo. Um deles é a lanterna, que será controlada com seu Wii Remote e revelará muitos detalhes. Munido desta fonte de iluminação você poderá encontrar mensagens escondidas e caminhos em meio a escuridão. Agora para o ataque, você terá a sua disposição gravetos de bambu, vassouras e até mesmo um taco de golfe que serão seus aliados na luta contra cachorros e fantasmas, chocante para quem esperava uma metralhadora. O jogador controla o personagem através do Nunchuk e os ataques com os outros botões.

Mas já deu para notar que em Fragile, os combates não são o ponto mais importante. Para guiar o jogador, Seto leva consigo um rádio que vive falando. Além disso, ele também consegue ver fantasmas e entender um pouco o que aconteceu com as pessoas que viveram no local. Para somar ainda mais qualidades ao game, temos um visual lindíssimo que usou muito bem o potencial gráfico do Wii.

Fragile Dreams: Farewell Ruins of The Moon é um daqueles games desconhecidos a princípio, mas que se mostram interessantes. A Xseed se dedicou bastante e fez uma boa adaptação na tradução do japonês para o inglês. Mesmo assim, a empresa vai deixar disponível os áudios originais japoneses com legendas, o que deve agradar àqueles que curtirem o som original. Além disso, nos EUA quem comprar o game na pré-venda ganhará um CD com 12 músicas, entre elas as canções em japonês de Hikari (iluminado) e Tsuki no Nukumori (O calor da lua), que são a abertura e o desfecho interpretadas pela cantora Aoi Teshima. NW



POKÉMON RANGER: TRACKS OF LIGHT

MODO MULTIPLAYER, STYLER REFORÇADA E PICHU MÚSICO SÃO AS PRINCIPAIS NOVIDADES

VOCÊ ACHA QUE EXISTEM MUITOS JOGOS DE POKÉMON? NÓS NÃO! POR ISSO QUE SEMPRE NOS EMPOLGAMOS QUANDO UM NOVO TÍTULO CARREGANDO O NOME DESSA INCRÍVEL FRANQUIA É ANUNCIADO. Aposto que muita gente deve se empolgar da mesma forma, mas alguns suspeitam quando o jogo não se trata de um da série principal, ou seja, aqueles produzidos pela GameFreak que seguem a velha fórmula de sempre.

É comum os fãs dos monstrinhos de bolso terem certo receio quanto a Spin Offs (séries paralelas), ainda mais após aqueles títulos iniciais para DS; Trozei! e Dash. Mas junto com alguns jogos não tão bons, uma sub-série da franquia fez muito sucesso em 2006: Pokémon Ranger.

Ao invés de capturar monstros para batalhar, o objetivo em Ranger é usar os Pokémon para ajudar... os Pokémon! A boa ideia foi aprimorada em 2008, com o lançamento de Pokémon Ranger: Shadow of Almia. E, agora, seguindo a lógica de lançamentos, um novo episódio chega em 2010 intitulado Tracks of Light, ou Caminho de Luz, em uma tradução livre.

A história de Tracks of Light se passa no arquipélago de Oblivia, um lugar novo e inóspito prontinho para ser explorado pelos Rangers, mas antes de sair por aí gastando sola neste novo lugar saiba que não serão apenas os monstrinhos que você terá que enfrentar. Há também uma dupla que vira e mexe aparece para atazanar a vida dos Rangers, os Pokémon Nappers, comandados por um líder chamado Red Eye. O que eles fazem na ilha é um mistério, mas podemos apostar que estão procurando uma forma de lucrar com as criaturas raras que existem no lugar.

Falando em jogabilidade, o game traz duas importantes novidades: um inédito modo Multiplayer e um belo Upgrade na Capture Styler, espécie de vara utilizada para capturar Pokémon.

INFO

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: RPG, ação
Lançamento: Indefinido
Expectativa: Alta





OS RANGERS PODEM usar os cães lendários para vencer diversos obstáculos no misterioso arquipélago de Oblivia



A POKÉAJUDA ESTARÁ SEMPRE A CAMINHO

Essa melhoria na Capture Styler chama-se Ranger Sign e permitirá que você chame um Pokémon para ajudá-lo durante a captura. Para fazer isso, será preciso desenhar na tela alguns símbolos, algo que acontece em jogos como Castlevania: Dawn of Sorrow. Ao fazer os desenhos, um de seus monstrinhos aparece dentro do campo de batalha para ajudar a enfraquecer o Pokémon que você deseja capturar.

Além de ajudar dentro das lutas, o novo recurso também permite chamar ajuda fora dos combates. Um dos exemplos mostrados é com o lendário Suicune, que é chamado pelo jogador para conseguir andar pela água. Divino, não é mesmo? Os outros cães lendários também aparecerão como personagens importantes para passar por alguns obstáculos; Raikou ajudará a atravessar alguns penhascos e o Entei para dizer que "tá tudo bem agora", brincadeira.

O modo Multiplayer suporta até quatro jogadores para missões cooperativas exclusivas. Além disso, o modo online permite o download de missões especiais e eventos, como o de captura do Deoxys, Pokémon lendário que, após capturado, pode ser transferido para outras versões da série no Nintendo DS.

Para fechar o rol de novidades, Pichu, a simpática pré-evolução do Pikachu, utiliza um instrumento musical chamado Ukelele , que está na moda no Japão. Pokémon Ranger: Tracks of Light foi lançado no dia 6 de março, mas somente na terra do sol nascente. NW

MUITAS MISSÕES ESPECIAIS!

Desde o comecinho de março que os gamers japoneses estão curtindo todas as aventuras de Tracks of Light e por lá já saíram três novas missões especiais. Em "Proteja o lendário ovo azul", os treinadores terão que recuperar o misterioso ovo de Manaphy roubado, depois em "Investigue a misteriosa erupção" os treinadores terão que capturar um Heatran e para finalizar em "Libertem o Shaymin perdido" os jogadores terão que libertar Shaymin das garras dos Pokémon Nappers (a equipe Rocket de Oblivia!)

PREVIEW DS

WARIOWARE D.I.Y.

AGORA, QUEM FAZ OS MICROGAMES MALUCOS É VOCÊ!

O QUE FAZER QUANDO VOCÊ TEM APENAS CINCO SEGUNDOS PARA DESCOBRIR COMO SOLUCIONAR UM MICROGAME FORMADO POR UM DEDO E UM NARIZ NA SUA TELA DE TOQUE? Que tal fazer aquilo que todo mundo faz escondido ou enquanto espera o sinal de trânsito abrir? O exemplo pode parecer um pouco sem noção, mas não existe sensação mais adequada que essa para descrever a série WarioWare.

O quê? Não acredito que você não conhece os jogos dessa franquia da Intelligent Systems! Vamos refrescar sua memória: criado em 2003, para o Game Boy Advance, WarioWare é uma série de jogos onde o desafio é completar microgames com cerca de cinco segundos de duração. Cada microgame possui um objetivo extremamente simples, mas devido ao tempo curto, é preciso adivinhar o que se deve fazer. O exemplo do dedo no nariz é uma boa forma de entender as maluquices do jogo.

Após receber várias versões, passando pelo GameCube, DS, DSiWare e Wii, a série vai ganhar um novo episódio com uma temática totalmente nova: faça você mesmo.

Se a internet já está na onda do 2.0 há alguns anos, a indústria de games também percebeu que os jogadores gostam de criar. Exemplos não faltam de jogos que permitem criar mapas, fases e compartilhar com os amigos. WarioWare D.I.Y. é exatamente isso: você cria seus próprios microgames malucos e depois pode compartilhar com pessoas de todo o mundo.

D.I.Y. terá uma versão em cartucho no DS e uma por download no Wii. Ambas vão se comunicar, ou seja, todas as ideias que você tiver e criar no seu portátil, poderão ser jogadas na tela da TV com o seu Wii Remote. A versão de Nintendo DS vai conter várias ferramentas para a criação dos microgames e será possível criar tudo do zero, desenhando os objetos e até mesmo os efeitos sonoros, utilizando o microfone do portátil.

Após criar seu microgame, basta enviar por um amigo localmente ou via rede Wi-Fi da Nintendo. Caso você tenha um Friend Code, pode baixar as criações de alguém diretamente do servidor da Big N. Isso também é válido para a versão de Wii, que terá acesso a todo esse material criado.

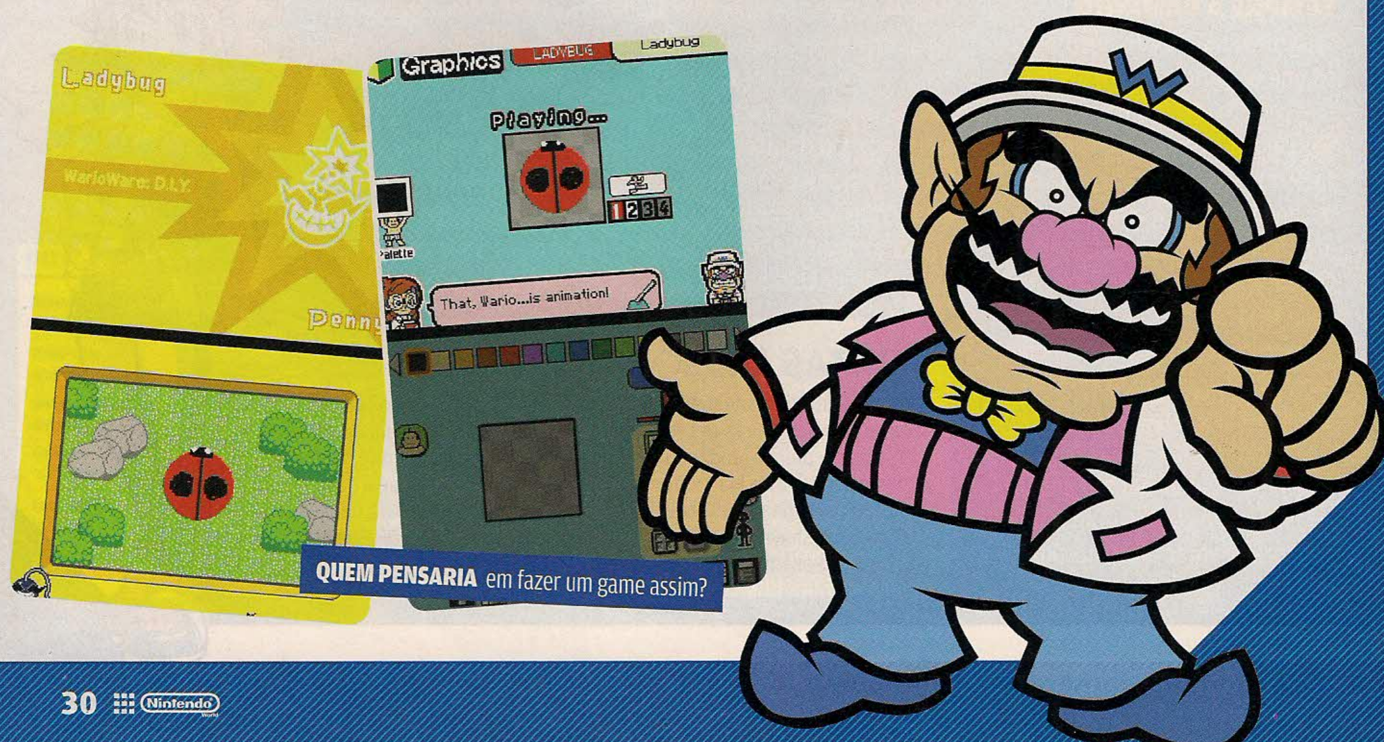
Cada versão ainda vai conter uma vasta lista de minigames prontos, feitos pela equipe da Intelligent Systems. A versão de Wii, que será paga, terá alguns exclusivos. A Nintendo ainda não confirmou quanto vai custar a edição de download do game.

WarioWare: D.I.Y. será lançado agora no final de março e deve gerar incríveis resultados. A Nintendo espera que não somente jogadores, mas também outras empresas coloquem a criatividade para funcionar. E nós não vemos a hora de jogar as maluquices criadas pelos leitores da **NW**!



INFO

Plataforma: Nintendo DS e Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems
Gênero: Microgames
Lançamento: Março de 2010
Expectativa: Alta



QUEM PENSARIA em fazer um game assim?

"FAÇA AMIGOS" é o lema de Pikachu e não "Choque do Trovão" como pensava Ash Ketchum, hein!



Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Creatures Inc.
Gênero: Aventura e Ação
Jogadores: 1 a 4

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0
Nota Final:
7.0

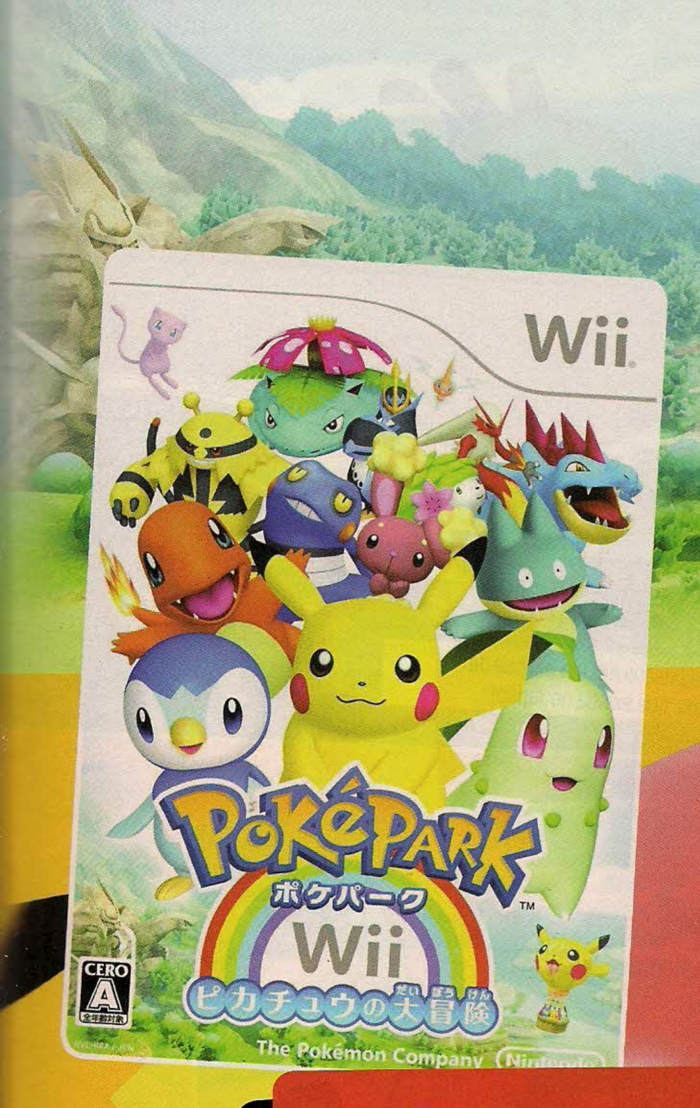
Já se passaram 14 anos desde que Pokémon Azul e Vermelho chegaram às lojas, lançados direto para o Game Boy. Era o começo de uma febre que começou no Japão e fez sucesso no mundo inteiro. Pokémon é um dos símbolos dos videogames portáteis da Nintendo, sempre ganhando novos jogos, incluindo alguns Spin Off, que são aqueles games que contam uma história paralela à que já existe na cronologia principal da série.

Assim, deixando os portáteis de lado, estes games Spin Off sempre foram um prato cheio para os maiores consoles da Nintendo como o Nintendo 64, Game Cube e agora o Wii. Por isso já rolaram diversos games para estes aparelhos como Pokémon Snap, Pokémon Pinball, Pokémon Stadium, Hey You, Pikachu! e até um Tetris Attack com os personagens do jogo. E sabendo do sucesso que esses jogos fazem entre os fãs, resolvemos tirar a poeira do nosso Wii japonês e avaliamos em primeira mão PokéPark Wii: Pikachu's Big Adventure, uma aventura inédita do Pikachu, repleta de minigames.

POKÉPARK Wii: PIKACHU´S BIG ADVENTURE

Pikachu ganha sua primeira aventura solo no Wii japonês

– Giuliano Peccilli





FOTOGRAFE COMO EM POKÉMON SNAP

Lembra do Todd que tirava fotos de Pokémon para o Professor Carvalho no N64? A função de tirar foto está de volta e agora podendo mandar para os seus amigos, pelo Wii Message Board ou por email, salvando as imagens no SD do Wii.

PIKACHU SE METE NUMA ROUBADA

Um belo dia o rato amarelo está passeando com mais dois amigos quando, de repente, o lendário Mew aparece e abre um buraco no chão fazendo Pikachu ir parar direto no PokéPark, que nada mais é do que um parque especial criado para os monstrinhos se divertirem a valer. O problema é que algo está ameaçando a existência do parque e como Mew não consegue resolver o problema sozinho, escala você para ajudá-lo. A missão de Pikachu fica clara desde o começo: ele precisa coletar pedaços de um misterioso cristal para restaurar toda a atividade do parque. Lógico que para isso ele terá que fazer amizade com outras criaturas, que o ajudarão a vencer os desafios. Logo no começo existe um modo tutorial onde os monstrinhos o ensinarão os comandos do jogo. E a aula aqui não se parece nada com uma escola: você terá que descobrir os comandos do protagonista para poder tirar um Snorlax que atrapalha o seu caminho. E é aí que você descobre uma das desvantagens do game: só é possível jogar com o Wii Remote na posição horizontal, ou seja, nada de Classic, Nunchuk ou controle do Game Cube, simplesmente porque não há essas opções. Além dos comandos você também vai aprender a usar a Pokédex para classificar todos os Pokémon que você encontrar pelo parque.

Acabando o tutorial, você descobre que precisa reencontrar seus amigos. No comecinho você precisa salvar a Chicorita das mãos de dois Pokémon, um Treecko e um Primeape. Para conseguir reaver sua amiga, Pikachu terá que ir atrás de alguns monstrinhos que o

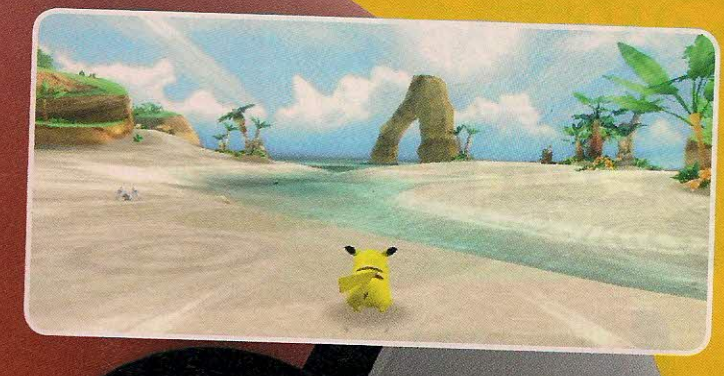


POKÉPARK DE VERDADE!

Para quem acha que PokéPark é uma coisa restrita aos games, está enganado. O parque existiu de verdade! O local era na verdade um parque de diversões com os monstrinhos como tema e que foi criado no Japão em 2005, ganhando uma versão em Taiwan em 2006. O parque era repleto de atrações como Pokémon 3D Adventure, ou mesmo fazer um safári de Pokémon, sendo que você ainda poderia ir num restaurante do Meowth, além das tradicionais Pokémon Center.
Mesmo tendo rumores que o PokéPark viria ao ocidente, a atração nunca veio.



O POKÉPARK É AQUI Ó! O jogo se baseou em um parque de diversões temático dos monstrinhos, que existia no Japão!



Treecko quer, mas isso você só consegue se cumprir uma série de provas. E essa é a base do jogo. Ao terminar de cumprir uma prova, Pikachu passeia pelo mundo até encontrar outro Pokémon com dificuldades e entrar em outro minigame. O rato elétrico faz amizade e esses amigos passam a fazer parte de uma lista de personagens selecionáveis, que irão ajuda-lo com suas habilidades. O game inteiro tem entre 7 e 8 mundos e um total de 14 minigames diferentes.

AH, SÓ FALTOU UM NUNCHUK PRO PIKACHU

Não há o que reclamar em relação aos gráficos de PokéPark Wii, porque eles são exatamente aquilo que outos games da série foram: muito coloridos! O mesmo não pode ser dito da movimentação dos personagens já que o Wii Remote é a única opção de controle e a movimentação dos monstrinhos poderia ser melhor se a resposta do direcional também fosse boa. Não é preciso jogar muito para notar que para controlar um personagem 3D seria muito melhor se houvesse um Nunchuk acoplado.

O controle se resume ao botão A, para golpes elétricos, o 1 para corrida e o 2 para pulo. Usando o + você acessa um menu com um catálogo de Pokémon que mostra aqueles que você já encontrou no jogo (são 193 do total!). O botão B só ajusta a câmera, sempre em um ângulo à frente de onde Pikachu está olhando. Além de ter que apertar todos esses botões em certas atividades, você ainda terá que balançar o controle. Somando-se a isso a trilha sonora

CREATURES INC.

Tendo um terço dos direitos de Pokémon (os outros dois estão com a Nintendo e com a Game Freak), a Creatures Inc. é uma subsidiária da Nintendo, que tem títulos como o excelente EarthBound em seu currículo. Para Pokémon, sua primeira investida veio em 1998 com Pokémon Trading Card Game para Game Boy Color. Depois disso, fez PokéPark: Fishing Rally DS em 2005, seguido de Pokémon Ranger e Pokémon Ranger: Shadows of Almia em 2008. Agora Creatures Inc. retorna a franquia PokéPark, sendo o sexto título da série Pokémon que desenvolve.





é simples e se parece com a de um jogo de 8-bits. Será preciso mesmo um pouco de paciência para ouvir as musiquinhas por horas a fio. De qualquer maneira, PokéPark: Pikachu's Big Adventure é um game rápido e sem muita dificuldade, o que dá a entender que é voltado apenas para a garotada fanática por Pokémon, e estes certamente vão se divertir bastante.

Apesar dos fãs cobrarem há tempos um game exclusivo para o Wii, a Nintendo fez questão de manter o mistério, e no começo todos achávamos que seria algo apenas para o Wii Ware. O game foi lançado no dia 5 de dezembro no Japão, mas por aqui a Nintendo ainda não falou nada a respeito. A verdade é que se você aguardava por um game exclusivo que ligasse o Wii e o DS em batalhas como o inesquecível Pokémon Stadium, então fique sabendo que você não perdeu nada. NW

PASSWORDS PARA VOCÊ SE DIVERTIR!

Se você é um daqueles que não aguenta esperar e está jogando a versão japonesa de PokéPark Wii, o game tem uma série de passwords que dão uma série de itens especiais para Pikachu. Confira a lista abaixo:

78872252: permite que Pikachu use uma prancha de surfe em Gyarados Marine Slider.

41695651: permite que Pikachu use um Snowboard no Snow Slider.

80373821: Pikachu usa balões nas fases de corrida aérea (Sky Race).

93360553: Groudon aparece e vem medir forças na Magma Zone.

16703396: Darkrai aparece na House Zone.

88484977: Jirachi aparece na Stone Zone.

21154585: Celebi aparece na Tutorial Zone.



VOCÊ VAI curtir o fundo do mar com esta sereia!





ENDLESS OCEAN: BLUE WORLD

O FUNDO DO MAR NUNCA FOI TÃO BELO



Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Arika
Gênero: Aventura
Jogadores: 1

Gráfico: 9.0
Som: 8.5
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 9.0
Nota Final: **8.5**

O PRIMEIRO ENDLESS OCEAN, LANÇADO EM 2008, ERA UMA EXPERIÊNCIA ÚNICA, COM VISUAIS BELÍSSIMOS E UMA TRILHA SONORA MINIMALISTA, focando mais em uma deliberada exploração do fundo do mar do que em ação desenfreada. Endless Ocean: Blue World segue a mesma linha, mas com vários refinamentos, melhores aspectos técnicos, uma boa história para justificar a exploração e várias distrações na forma de mini-games.

Você é um estudante universitário interessado em folclore que consegue um emprego na L&L Diving Service e começa a perseguir a história por trás da lendária Canção dos Dragões. O dono da empresa, Jean Eric e sua neta Oceana também tem motivos para desvendar o mistério, e assim começa sua aventura. A maior parte do jogo é voltada à exploração desses ambientes, e o controle é bem simples, usando apenas o Wii Remote. De vez em quando há problemas pois frequentemente o ponteiro sai da tela, mas não demora muito para você se acostumar.

Os exemplares de vida aquática e os cenários são as grandes estrelas do game e tudo é renderizado e animado com extremo detalhe. É difícil não ficar mesmerizado com os cenários grandiosos que o jogo apresenta, tais como castelos submersos, baleias e ameaçadoras cavernas no gelo. Além disso há sempre coisas escondidas e o jogo estimula você a explorar todos os cantos desse vasto oceano, e mesmo que você não seja obrigado a isso, vale a pena, pois o jogo reserva uma surpresa atrás da outra nos mais improváveis lugares.

Endless Ocean: Blue World é uma aventura relaxante, que deixa você apreciar as coisas no seu próprio ritmo, e apesar da intrigante história, é uma experiência muito mais apreciativa do que interativa. O ritmo do game é para aqueles que quiserem descobrir uma experiência diferente, quase sonhadora, diferente de tudo que você já viu.

– Edson Kimura

PARA VOCÊ que curte uma treta entre brutamontes

SMACKDOWN VS. RAW 2010

MAIS UM QUEBRA-QUEBRA DE QUALIDADE PARA LEVAR PARA CASA

SE VOCÊ JÁ ANDA DE SACO CHEIO DE JOGUINHOS FELIZES, ENTÃO WWE: SMACKDOWN VS. RAW 2010 DEVE AGRADÁ-LO. O game traz à tela do Wii toda a diversão que só musculosos brutamontes suados, se estapeando e quebrando coisas uns nos outros, podem lhe proporcionar.

A série WWE conta com outros títulos no Wii e sua versão anterior já era bem competente nos quesitos: técnico e de jogabilidade, mas como toda nova versão sempre rolam melhorias. Gráficos mais bonitos, uma jogabilidade com novos golpes e uma boa lista de modos de jogo estão presentes. Para você ter uma ideia, dá até para criar sua própria "novelinha", ou seja, você pode inserir cenas de bastidores e animações usando os lutadores para fazer a sua narrativa e criar um ambiente de programa de TV só seu.

No mais, a THQ fez um excelente trabalho com essa versão e você vai curtir uma boa pancadaria no melhor estilo "Gigantes do Ringue". Prepare-se para jogar com diversos personagens clássicos da luta livre americana, como The Undertaker ou Rey Misterio, entre dezenas de outros. A jogabilidade é exatamente a mesma da versão anterior, basta criar uma combinação de socos, chutes, cadeiradas, saltos mortais e mais uma série de golpes.

Uma parte interessante, que foi reformulada na versão 2010, é o modo "Create a Superstar", onde como o próprio nome diz, você cria um lutador e tem direito a selecionar quase tudo! É possível escolher a cor da pele, cabelo, acessórios, como será sua entrada antes das lutas e até a música de cada personagem. Os efeitos sonoros são o único ponto negativo do game por não serem dos melhores e afetarem na imersão do jogador. De qualquer forma, Smackdown vs. Raw 2010 é um jogo muito divertido e competente em um quesito geral. Feito para os que curtem uma boa luta livre e ficam loucos para quebrar a cara de alguém, mesmo que de brincadeirinha!

– Flávio Croffi



Plataforma: Wii
Produção: Yuke's
Desenvolvimento: THQ
Gênero: Luta
Jogadores: 1-4

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 10
Replay: 8.0
Nota Final: **8.0**

SIMULADORES DE F1 são raridade no mercado

F1 2009

FALTOU REALISMO EM UM DOS ÚNICOS GAMES DO GÊNERO NO Wii

JOGOS DE FÓRMULA 1 GERALMENTE SÃO PARA A GALERA QUE CURTE ESTE TIPO DE ESPORTE, ou seja aquele cara vidrado em velocidade e que não perde uma só corrida que passa na TV. Porém, mesmo eu não sendo um desses, resolvi testar o novo game da Codemasters para o Wii e ver do que se trata o título, que traz toda a pompa do evento.

Para começar, o jogo tem todas as licenças de carros, pistas, pilotos e marcas. Isso significa que você pode escolher grandes estrelas como Alonso, Lewis Hamilton e até mesmo os brasileiros Nelson Piquet, Rubens Barrichello e Felipe Massa com seus carrões. O que é um atrativo e tanto para o gamer que cansou de torcer e quer se sentir parte da ação.

Há três modos de jogo principais: Quick Start, Single-Player e Multiplayer. Assim, você pode jogar sozinho escolhendo apenas seu piloto favorito e a pista (que inclui Interlagos, de São Paulo), curtir o modo carreira e se tornar um piloto profissional ou chamar um amigo para disputar uma corrida com a tela dividida. Ainda como adição ao Single-Player existe o modo Desafio (Challenge), que traz mais de 70 disputas diferentes que vão desde contagem de tempo, até ultrapassar determinado número de carros. Visualmente o game não traz muitas inovações, mas a jogabilidade dá uma boa sensação de velocidade. Porém, ao mesmo tempo em que F1 é um título que se destaca por ser quase o único do gênero no Wii, isso não o isenta de pontos negativos. Para começar, não há quase nenhum realismo na jogabilidade - mesmo usando o adaptador que imita o volante de um carro de verdade. Os controles são bem fáceis de pilotar, mas as carangas são quase indestrutíveis (não quebram mesmo com batidas muito fortes). Mesmo podendo escolher opções que deveriam aumentar a realidade como número de voltas, clima e até se a gasolina e os pneus gastam, o título peca na hora de mostrar fidelidade. Isso só nos faz chegar a conclusão de que Formula 1 2009 é um jogo com um grande potencial, mas que ficou inexplorado. Os velhos gamers vão condenar, os fãs da F1 podem gostar, mas a garotada é quem vai se divertir a valer.

– Flávio Croffi



Plataforma: Wii
Produção: Codemasters
Desenvolvimento: Codemasters
Gênero: Corridas
Jogadores: 1-4

Gráfico: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final: 7.0

O QUE É UM ROGUELIKE?

O termo vem do game que é a base para todos os "roguelikes", um jogo de 1980 para PC chamado Rogue. Usando gráficos ASCII (com letras representando os objetos), ele estabeleceu muitos dos conceitos do gênero, tais como randomização, morte permanente e ação baseada em turnos. Além dos jogos da série Pokémon: Mystery Dungeon, um exemplo recente seria o game Torchlight para computadores.



COMO SHIREN ANDA com essa bacia na cabeça?





SHIREN THE WANDERER

EXPLORE O JAPÃO ANTIGO COM UM FAMOSO ANDARILHO EXPLORADOR

SHIREN THE WANDERER PARA Wii FAZ PARTE DE UM GÊNERO DE JOGO QUE PARECE RPG MAS NÃO É EXATAMENTE ISSO. EXPLICANDO! DENTRO DO JOGO EXISTEM STATUS, níveis, armas para equipar e itens para usar, mas todos os Dungeons (labirintos) e itens são randomizados a cada partida, ou seja morrer significa perder todos as suas posses e também eventualmente toda a experiência acumulada. Esse tipo de jogo chama-se "Roguelike".

O game faz parte de uma série bem antiga, que começou no SNES (e foi portada para o Nintendo DS em 2008), e que manteve sua jogabilidade inalterada durante os anos. Shiren é um andarilho que tem a fama de silencioso e deixa sempre que seu parceiro, Koppa, fale em seu lugar. A história revolve sobre a misteriosa Mansão Karakuri, seus tesouros, e alguns mistérios sobre uma antiga lenda e uma princesa, mas a narrativa fica em segundo plano diante da premissa do gênero, que é a exploração de Dungeons, onde você irá passar a maior parte do tempo. Você controla um ou dois personagens em turnos e as suas ações são globais, ou seja, se você der um passo ou atacar, tudo na Dungeon inteira também ganha um turno. É uma experiência que tem que ser planejada, pois apesar de parecer fácil no começo, as coisas ficam bem difíceis quando você chega na mansão, e mesmo tendo um parceiro para ajudar na maioria do tempo, o risco de perder está sempre presente. Gerenciamento cuidadoso de itens e dinheiro são essenciais, mas existem recompensas interessantes para quem resolve persistir na aventura.

O visual é razoavel, porém durante a exploração dos cenários, os gráficos ao invés de serem um destaque se tornam um impedimento quando a tela fica poluída com um monte de detalhes. Por outro lado, a trilha sonora é fantástica, com melodias suaves e atmosféricas que se ajustam perfeitamente ao tom do jogo que traz à tona um pouco do Japão Antigo.

Shiren The Wanderer não é um game para todos os gostos. Jogabilidade tradicional, pode não ser interessante de início, mas quem curte o gênero e quiser se arriscar, certamente vai curtir.

– Edson Kimura

PRATA

Plataforma: Wii
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Chun Soft
Gênero: Roguelike
Jogadores: 1

Gráfico: 7.5
Som: 9.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 9.0
Replay: 8.5
Nota Final:
8.0

MACACOS presos em uma bola. Crueldade?

SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

OS MACAQUINHOS DA SEGA VOLTAM PARA PEGAR MAIS BANANAS!

SE VOCÊ JÁ EXPERIMENTOU ALGUM GAME DA SÉRIE SUPER MONKEY BALL VAI SE SENTIR EM CASA JOGANDO STEP & ROLL, já que pouco mudou desde que a franquia estreou há quase uma década. A grande novidade da nova versão é a possibilidade de utilizar a Balance Board para controlar os diversos labirintos pelos quais os macaquinhos rolam. Só que isso pode se tornar um problema para quem não é lá muito coordenado. Felizmente, se você não curtir a balança é possível utilizar o Wii Remote. Outra coisa bacana é que tiraram de vez as histórias bobinhas e as batalhas com os chefes, deixando o jogo com muito mais cara de fliperama, ou seja agora é só escolher um dos mundos do jogo e se divertir instantaneamente.

Inicialmente estão liberados seis mundos com dez fases cada, cada qual com diferentes temas e níveis de dificuldade. O problema são os créditos finais que, além de serem demorados, aparecem cada vez que você finaliza um dos mundos do game e só dá para cortar depois de terminar pela segunda vez. Um saco!

Existem ainda vários minigames que podem ser jogados por até quatro jogadores, mas que mesmo enfrentando todos os seus amigos, ele logo se tornam dispensáveis e sem graça. Um inédito modo cooperativo se junta as novidades, onde o segundo jogador controla apenas uma mira para auxiliar o primeiro, destruindo obstáculos na tela que não haviam no modo Single Player, lembrando bastante como era o modo Multiplayer em Super Mario Galaxy.

O jogo roda a 60 frames por segundo, o que realça a sua beleza gráfica. Talvez um dos grandes destaques fique mesmo na excelente trilha sonora, com músicas cativantes e divertidas, lembrando muito as dos antigos jogos da SEGA.

SMB: Step & Roll é apenas mais um jogo de uma série que pouco evoluiu durante os quase 10 anos de existência.

– Bruno Lazzarini



Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA
Gênero: Puzzle Action
Jogadores: 1-4

Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 6.0
Diversão: 6.0
Replay: 5.0
Nota Final: 6.5





A PIXEL ART é bonita e se parece com o PC

RAGNAROK DS

NÃO É MASSIVO ONLINE, MAS COMO JOGO DE AÇÃO NÃO DECEPCIONA

RAGNAROK É UM DOS MAIS FAMOSOS MMORPGS HÁ UM BOM TEMPO. No Brasil, com certeza ele é referência de qualidade e serviço, com uma equipe inteira trabalhando na moderação, localização e produção de conteúdo. Ragnarok é algo grande. Pela primeira vez (pelo menos de um título relevante como esse) um jogo online massivo se arrisca em uma plataforma diferente. O que podemos esperar de um game referência de um gênero típico e quase exclusivo dos computadores quando ele chega com uma versão para um portátil como o DS?

Antes de começar a falar de Ragnarok DS é preciso entender algo: ele não é Ragnarok Online. Não compare, e não espere que os dois tenham qualidade equivalente. Estamos falando de um jogo com uma proposta diferente e com recursos muito mais limitados, portanto o critério de avaliação utilizado nessa análise é exclusivamente baseado no jogo de DS, pegando apenas referências do MMORPG original.

Ragnarok DS começa com uma pequena história mostrando um aventureiro protegendo uma garota e um rapaz de um ataque de soldados. Sem revelar o motivo do ataque, ele fala para os dois fugirem e permanece combatendo. Na fuga, os dois jovens ficam encurralados e caem de um penhasco. Enquanto isso, o personagem principal (com nome personalizável, claro) está perto do túmulo de seus pais. Ele parece triste por não ter conseguido ajudar sua mãe quando ela estava doente, antes de morrer, e culpa o pai, um aventureiro, por tê-lo abandonado.

Quando o protagonista está indo embora, ele encontra algo estranho caído perto de uma muralha: o corpo de uma garota. A menina acorda, mas, como você deve imaginar, não lembra de nada, só diz que precisa ficar perto do garoto que acabara de encontrar.

Após alguns diálogos e tutoriais, você já pode sair para desbravar sua primeira Dungeon. O sistema de jogabilidade é o mais simples possível: você anda utilizando o direcional ou a tela de toque. Para atacar, basta apertar em cima do adversário e o seu personagem irá executar ataques até derrotá-lo.

Usar habilidades especiais é tão fácil quanto. Existem ícones na



PRATA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Xseed Games
Desenvolvimento: Gravity Coorporation
Gênero: RPG, Ação
Jogadores: 1 offline ou até 3 online

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 8.0
Nota Final: 8.0

ESCOLHA SUA classe e explore o mundo

parte superior da tela: basta selecionar o ataque especial e realizar o movimento na tela de toque (as vezes são círculos, riscos ou apenas apertar no alvo).

APESAR DE NÃO SER MASSIVO, LEMBRA MUITO A VERSÃO DE PC

Os visuais de Ragnarok DS são muito bons, com uma pixel art belíssima. As cidades, inimigos e personagens foram criados com muita fidelidade à versão original de PC. A câmera possui alguns ângulos de aproximação, mas a melhor para se jogar é a mais distante, que facilita a visualização dos caminhos dos calabouços.

No decorrer da história você encontra outros personagens, precisa resolver Quests e evoluir seus atributos. Assim como no PC, é possível mudar de classe e ganhar novas habilidades em cada uma. É muito gratificante evoluir em Ragnarok DS: por diversas vezes me peguei rondando uma Dungeon atrás de inimigos para ganhar experiência e subir alguns níveis extras. O sistema de evolução é ótimo e incentiva a jogar, mesmo com um pequeno probleminha. Apesar de ser muito intuitivo e simples, jogar Ragnarok DS por muito tempo dá a sensação de mais do mesmo. A experiência é muito parecida com a do MMO em combate, só que você está sozinho, não existe interação com outros jogadores de verdade, compra e troca de itens em tempo real etc. Isso não torna Ragnarok DS um jogo ruim, de forma alguma, mas a falta de interatividade, até mesmo com os NPCs, deixa a jogatina um pouco cansativa.

O modo Multiplayer até existe, mas é pobre demais. Trata-se de um local (acessado após algumas horas de jogo, apenas) onde é possível se unir com mais dois amigos para desbravar algumas Dungeons. Não é criativo e não faz muito sentido, já que a sensação é a mesma de se jogar sozinho.

Como um jogo da série Ragnarok, a versão para DS pode dar a impressão que foi feita superficialmente. Mas não sejamos tão duros: se você sempre simpatizou com o estilo e gênero, mas nunca teve a chance de jogar, esse é o momento ideal de experimentar o universo dos MMO'S.

– Lucas Patricio



MAESTRO! JUMP IN MUSIC

RECUPERE OS SONS PERDIDOS COM MUITA MÚSICA CLÁSSICA!



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Pastagames
Desenvolvimento: Pastagames
Gênero: Plataforma Musical
Jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 10
Jogabilidade: 9.0
Diversão: 9.0
Replay: 7.0
Nota Final: 8.5

EM UMA CIDADE DOS SONHOS, ONDE TODO MUNDO GOSTA DE CURTIR UM SOM, VIVE O MAESTRO PRESTO, que usando seus dotes musicais conquista o coração da nova garota da cidade, Bella Bellissima. O vilão Staccato não ficou nada feliz com isso e resolveu roubar todos os sons do mundo, e agora cabe a Presto salvá-lo do silêncio.

Maestro! Jump in Music surpreende pela originalidade, porque mistura tanto elementos de plataforma quanto de games musicais.

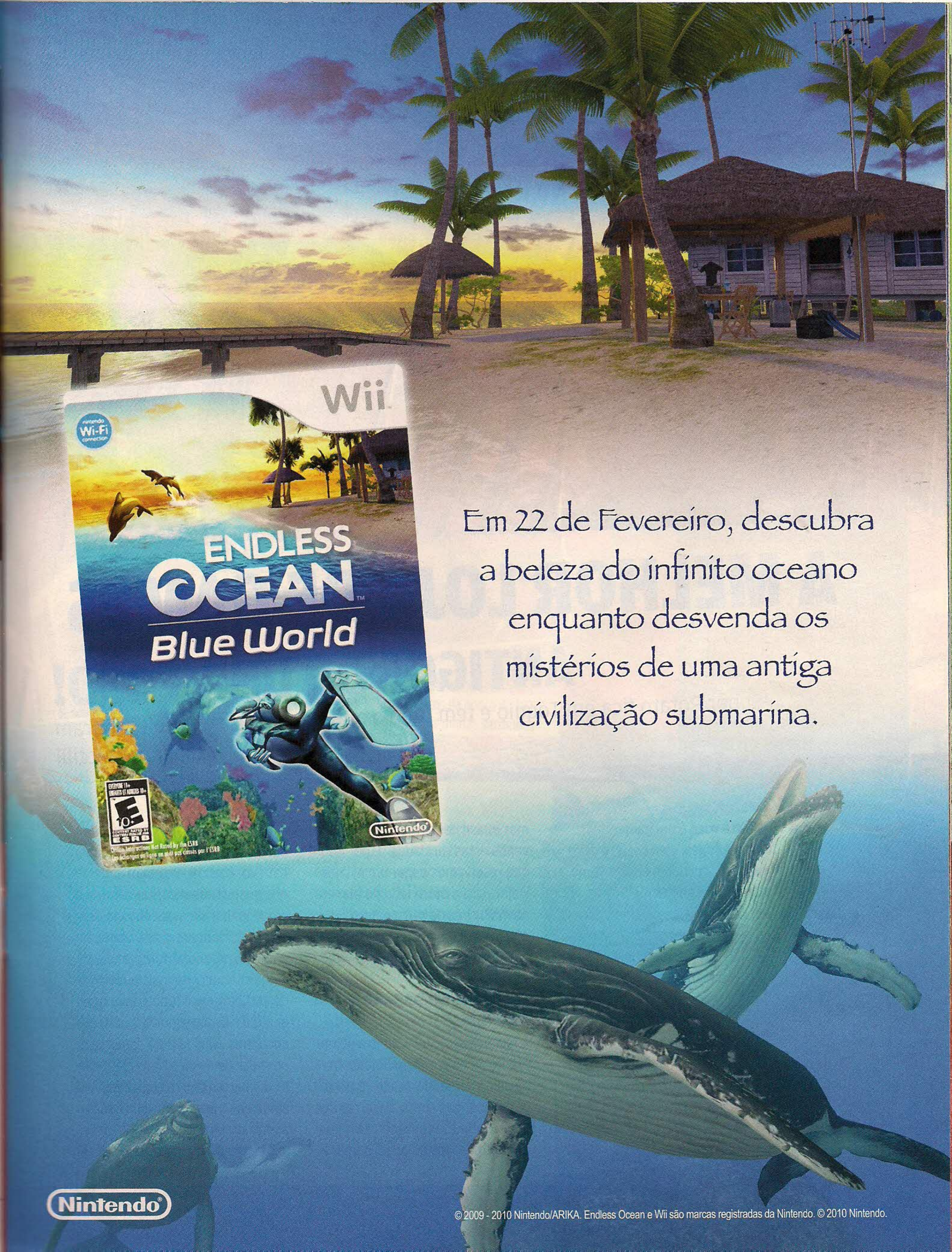
Presto deve percorrer seis mundos que vão de locais como Veneza, na Itália, até o velho-oeste americano. Como são apenas três fases por mundo, o game é bem curtinho. Quem tiver gosto por jogos musicais certamente terminará o game pela primeira vez em menos de 3 horas.

A jogabilidade com a caneta Stylus é muito boa e variada e até buracos negros servem para fazer um som! E os designers sabiam disso: cada cenário apresenta novos elementos na jogabilidade, o que faz com que você tenha surpresas até o final do game, que nunca fica repetitivo. Depois de terminá-lo, é liberado um novo nível de dificuldade, e aí tudo se torna ainda mais desafiador e divertido. Os gráficos do jogo são bonitos e coloridos, com design inspirado e personagens cativantes.

MÚSICA PARA MAESTRO NENHUM BOTAR DEFEITO

Deixei o melhor por último: a trilha sonora. Em Maestro! Jump in Music, a maioria das músicas que ouvimos são grandes composições clássicas, como "As Quatro Estações" de Vivaldi e a "5ª Sinfonia" de Beethoven, mas o jogo ainda conta com música pop, em menor quantidade. Ainda sim, é bacana conferir "ABC" dos Jacksons Five ou "Fame", que chegou a ganhar até uma versão em português gravada pela Sandra de Sá. Os arranjos são simples mas muitos deles ficaram até engraçados por conta dos instrumentos utilizados no game. Maestro! Jump in Music é um game diferente e original que prova que pequenas produtoras podem fazer ótimos jogos usando a criatividade. Pode crer que deve vir muita coisa boa nos próximos games lançados pelo desconhecido estúdio Pastagames.

– *Bruno Lazzarini*


Wii
ENDLESS
OCEAN
Blue World
Nintendo
Em 22 de Fevereiro, descubra
a beleza do infinito oceano
enquanto desvenda os
mistérios de uma antiga
civilização submarina.
Nintendo
© 2009 - 2010 Nintendo/ARIKA. Endless Ocean e Wii são marcas registradas da Nintendo. © 2010 Nintendo.



A MELHOR LOJA DE GAMES ANTIGOS DO UNIVERSO!

Super Potato fica em Tóquio e tem tudo o que os gamers sempre sonharam

– Giuliano Peccilli

Se você é um gamer das antigas, com certeza deve ter curtido a era do Game Watch, ou jogou Game Boy na época em que a tela ainda não era iluminada (e nem colorida!) e até mesmo terminou o primeiro game do Mega Man no seu NES. Não é de se admirar que você tenha boas lembranças das belas tardes que perdeu jogando videogame nas férias. Enfim, uma das melhores maneiras de reviver essa época é mesmo jogando aqueles games clássicos. Aqui no Brasil temos grandes colecionadores de games, mas quase nenhuma loja que venda essas raridades. É por isso que resolvemos pegar um avião e viajar para o outro lado do planeta na maior loja de retro games do mundo, a Super Potato, que fica em Tóquio no Japão!

DE VOLTA AO PASSADO GAMÍSTICO!

A loja fica escondida dentro de um prédio no bairro de Akihabara, a meca do comércio de eletrônicos de Tóquio, que com o decorrer dos anos acabou se tornando também o reduto dos fãs de quadrinhos e desenhos animados. Por lá basta passear por alguns minutos para você se deparar com algo que gostaria de comprar. Sim, em Akihabara tem tecnologia de ponta, computadores de última geração, máquinas fotográficas digitais moderníssimas, televisores de LED baratos e tudo aquilo que qualquer fã de tecnologia sonha encontrar. Não dá para saber se é por falta de espaço, mas além das lojas abertas bem na calçada, você ainda encontra muitas surpresas adentrando ruelas, subindo em pequenos prédios e algumas vezes



PAGUE OS OLHOS DA CARA em games clássicos da época do NES. Você encontra o que quiser, mas terá que deixar muitas verdinhas

JAPÃO, O PAÍS DOS "USADOS"

Talvez sejam pelas casas pequenas ou por ser um país do futuro que o japonês tem a mania de jogar fora tudo o que é velho. No Japão existe o hábito chamado de Souji (limpeza), que os japoneses fazem para se livrar de tudo aquilo que apenas se acumula nas casas. Sendo assim, quando um computador é substituído por um novo, o que se faz? Alguns japoneses jogam fora ou vendem o velho.

O mesmo acontece com muitas outras coisas, incluindo jogos de videogame e consoles. Mas o que é valioso ou bem cuidado é muito valorizado. E é isso que cria um mercado para os usados.

No Japão, as coisas antigas são vendidas com maior luxo e dedicação, de forma que quase parecem novos. Eles cuidam muito bem de suas aquisições: muitas vezes, jogos considerados lançamentos são mais fáceis de encontrar na prateleira de usados do que nas de novidades. Isso porque alguém provavelmente já zerou o jogo ou não gostou do título, desfazendo-se dele logo em seguida. Itens mais difíceis de encontrar como o cartucho original do primeiro Super Mario do Famicom bem cuidado e na caixa chega mesmo a custar uma pequena fortuna por lá.

até descendo escadas para um inóspito subsolo. É se aventurando por um destes lugares que está a loja Super Potato, uma memória viva de todos os videogames já lançados no planeta. É lógico que ela tem um carinho especial pela Nintendo, que dominou o mercado de games por tantos anos. Andar pela loja é sim passear por um pouco da história da Nintendo. Em Akihabara basta atravessar um corredorzinho estreito e subir por um elevador decorado com cartazes de clássicos da era 8-bits como Mario e Donkey Kong que chegamos ao primeiro andar da loja, onde uma imensa estátua de Mario está pronta para nos receber. Logo somos pegos pela confusão de detalhes multicoloridos, centenas de jogos, aparelhos antigos e itens como bichos de pelúcia e brinquedos clássicos abarrotam um pequeno espaço.

Caminhando pelos corredores apertadinhos prepare-se para uma surpresa atrás da outra. No primeiro andar além de televisões ligadas em jogos como Super Mario 3, há um Game Boy de uns 2 metros de altura que era usado para pro-

COMO EU CHEGO NO "BATATÃO"?

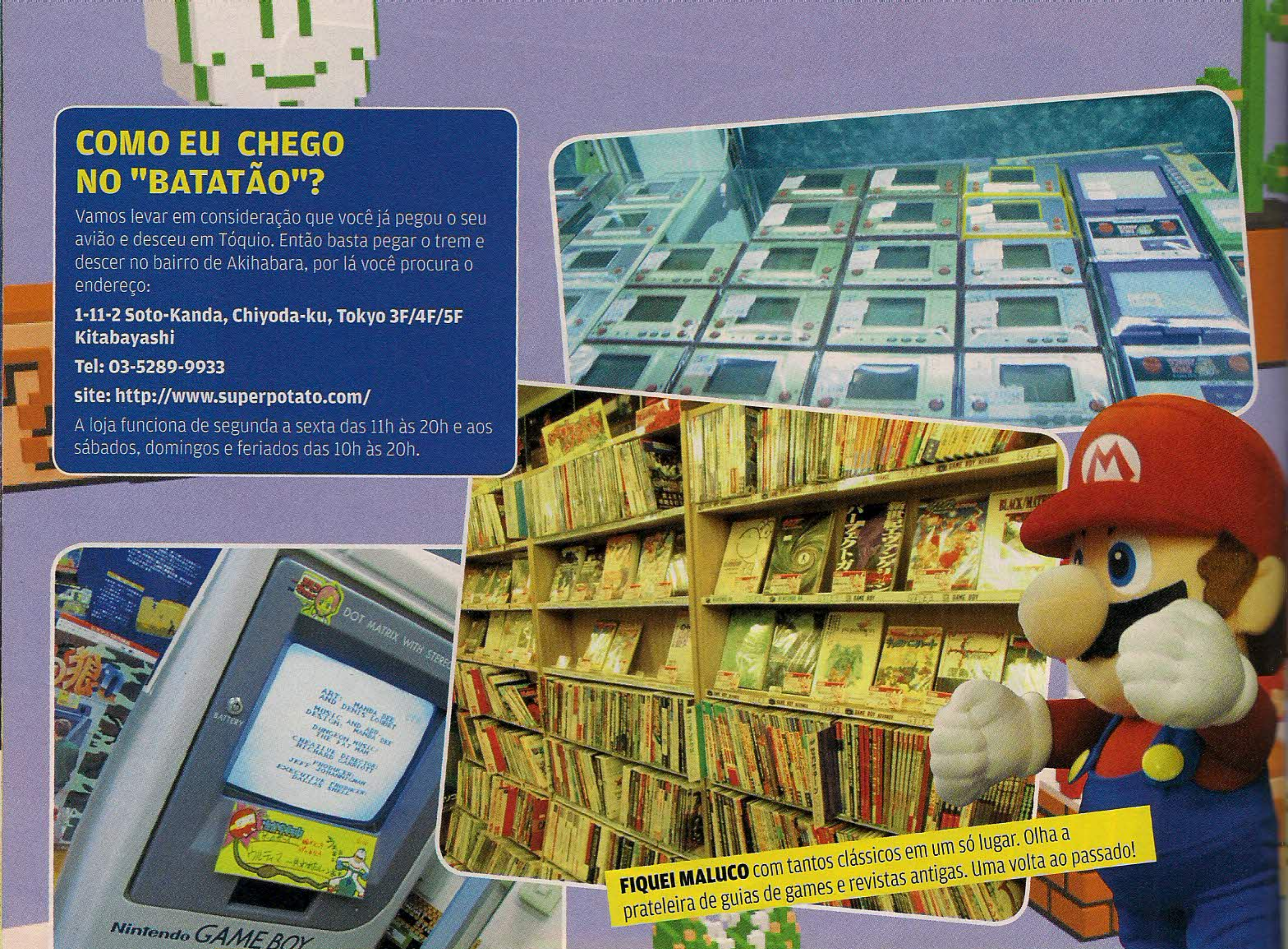
Vamos levar em consideração que você já pegou o seu avião e desceu em Tóquio. Então basta pegar o trem e descer no bairro de Akihabara, por lá você procura o endereço:

1-11-2 Soto-Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 3F/4F/5F Kitabayashi

Tel: 03-5289-9933

site: http://www.superpotato.com/

A loja funciona de segunda a sexta das 11h às 20h e aos sábados, domingos e feriados das 10h às 20h.



FIQUEI MALUCO com tantos clássicos em um só lugar. Olha a prateleira de guias de games e revistas antigas. Uma volta ao passado!

tuchos dourados de The Legend of Zelda de várias gerações e alguns dos primeiros games já lançados para o NES, que custam os olhos da cara. Aliás, neste andar não faltam mesmo games clássicos de NES, SNES, N64, Game Cube e Game Boy, todos vendidos em suas embalagens originais. Os jogos mais "modernos" como Game Boy Color, GBA, Virtual Boy, Nintendo DS e Wii ficam no segundo andar, onde estão também dezenas de livros e revistas antigas, bem como uma série de prateleiras voltadas apenas para Game Music, onde é possível encontrar uma gama imensa de compositores e muitos CDs clássicos com trilhas sonoras dos mais diversos tipos. Os fãs de Koji Kondo ficam mesmo alucinados neste lugar!

Depois de passar tanto tempo em apenas dois andares da loja você vai ficar se perguntando como pôde ficar tanto tempo em um espaço tão pequeno. Mas enfim é hora de subir ao derradeiro terceiro andar. Em um local com cheiro de fumaça de cigarro existe um Solid Snake em tamanho real e, em meio a uma decoração escura que lembra aqueles clássicos fliperamas de antigamente, você encontra o trono! Sim, um trono feito inteiramente com cartuchos de Famicom (o NES japonês) colados uns aos outros. É neste local que você vai encontrar alguns dos maiores games da história e terá a chance de reviver uma partida do primeiro Street Fighter ou até mesmo de jogar Pac Man em um arcade clássico que nunca chegou ao Brasil.

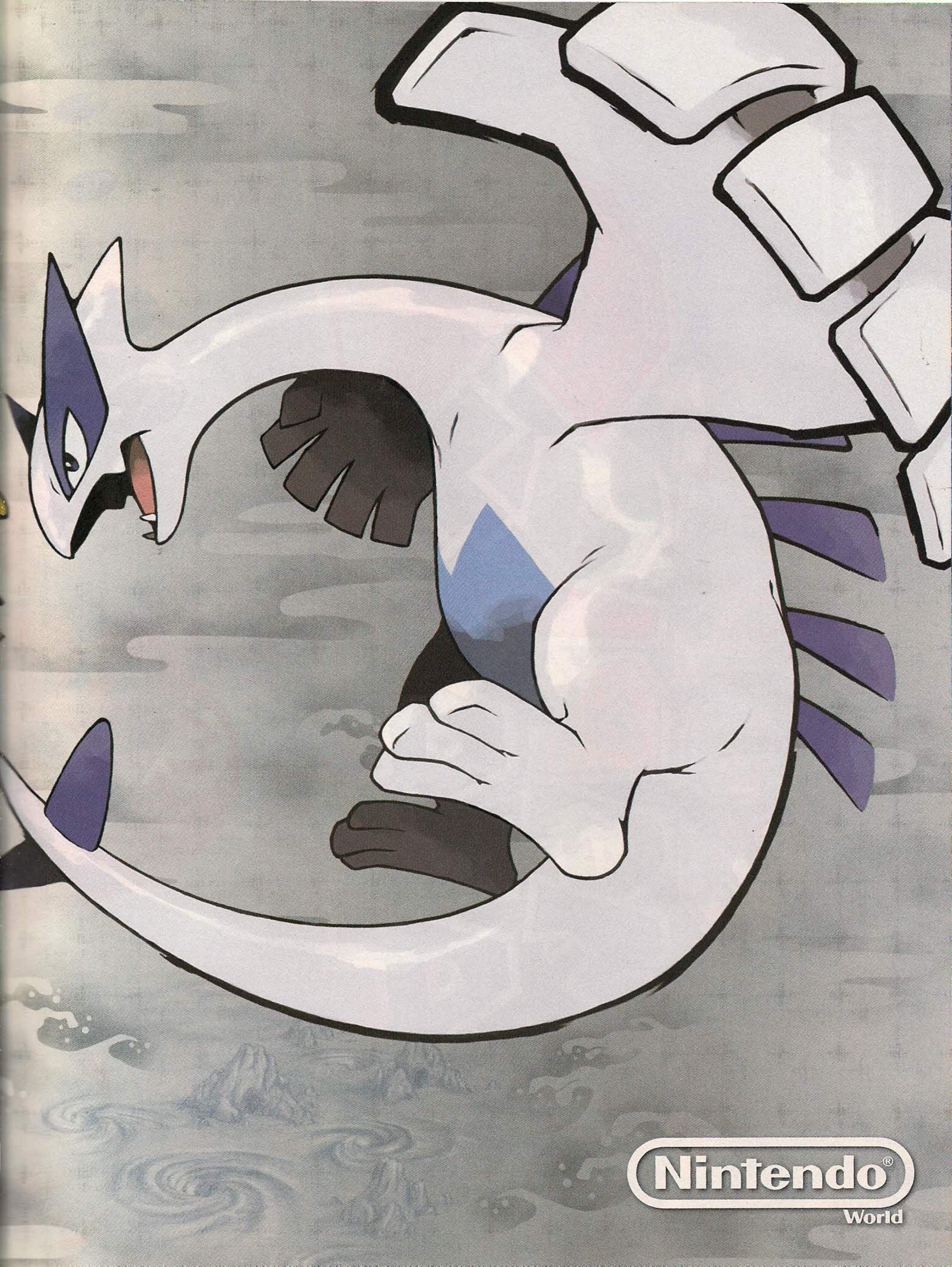
A Super Potato é um sonho para qualquer gamer, mas ela não é a única loja, pois existem outras 9 iguais espalhadas pelo arquipélago japonês. É impossível sair de lá sem uma sacola e eu acabei deixando uns bons trocados por lá, mas levei para casa um baralho da Nintendo e um chaveiro feito de um jogo do clássico Famicom Disk System, que me fazem lembrar do passado brilhante de uma das maiores empresas de games do planeta. NW


SUPER MARIO GALAXY 2™



Nintendo®
World




Nintendo®
World

DA PROPAGANDA PARA O GAME...

ALEXANDRE SILVEIRA

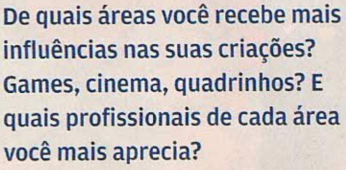
IDADE: 40 ANOS

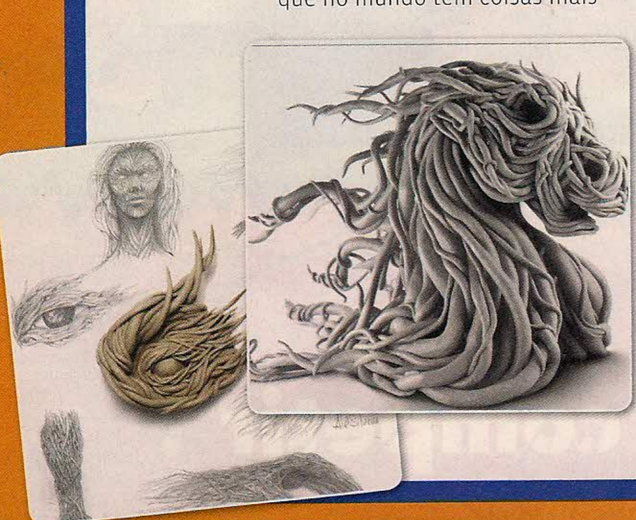
UNIDADE QUE ESTUDA: Lapa, São Paulo (SP)

CURSO QUE FAZ: PlayGame

NW: Como você vê o mercado de games atualmente e por que decidiu investir nessa área?
ALEXANDRE: Sou novo na área, então, a minha visão talvez ainda não seja bem apurada. Eu venho da indústria de propaganda, que já é extremamente bem estabelecida e organizada aqui no Brasil, ou seja, é fácil de entender onde o trabalho e o talento de qualquer um pode se encaixar. A indústria de game no Brasil está só começando e parece um pouco confusa, um pouco difícil de penetrar e entender.

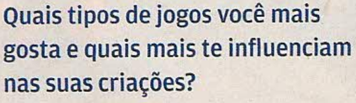
Sendo um publicitário, em que você acha que isso pode ajudar você na hora de produzir para games?
O raciocínio básico de alguém que trabalha na criação publicitária é olhar o que está sendo feito, pegar os elementos do universo do cliente e inverter tudo, fazer o que ninguém está fazendo. O objetivo é fazer com que o consumidor reaja. Mostrar para ele uma nova porta, um jeito novo de ver algum tema, um jeito que ele ainda não conhecia. A verdade é que no mundo tem coisas mais legais pra fazer do que consumir propaganda, então, temos que ser precisos em criar conteúdo bacana a ponto das pessoas terem vontade de consumi-los, de rir, de emocionar. Se eu conseguir fisgar a atenção por alguns segundos, o suficiente para que ele entenda o posicionamento do meu produto, então passei de nível! É a ideia e, no meu caso, a direção de arte, em função de um objetivo: os olhos do consumidor.





De quais áreas você recebe mais influências nas suas criações? Games, cinema, quadrinhos? E quais profissionais de cada área você mais aprecia?
Eu adoro cinema e quadrinhos. Mas não saio de casa sem um bom livro na mochila. Sou fascinado por animação, de anime a Coraline. Agora, acho que a base da minha educação artística é bem clássica: o desenho, a fotografia e a pintura. Do ponto de vista da direção de arte, não consigo me ver sem desenhar, visitar uma boa exposição de artes plásticas ou um ateliê.

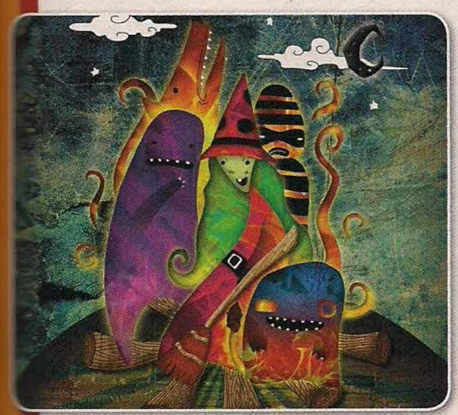
Com quais áreas você mais se identificou no curso do PlayGame?
Fazer modelos em Clay é o máximo! Achei demais a construção de todo o concept, da estruturação, conceitualização, do papel até a modelagem. É um processo bem complexo e divertidíssimo. Fazer um level em UnReal é viciante, passei várias madrugadas com o static mashes.



Quais tipos de jogos você mais gosta e quais mais te influenciam nas suas criações?
Gosto bastante de God of War, Bioshock e Arkahan Asylun. Não joguei, mas achei as câmeras e as coreografias de Bayonetta demais.

Seus trabalhos se destacam muito, principalmente pela criatividade empregada. Qual processo de criação você emprega?
Meu processo é o mesmo de quando estou criando para propaganda. Pego o tema e mergulho ao máximo nele mesmo, tento explorar todas as possibilidades e vou experimentando cada vez mais fundo. Nesse momento, evito ficar olhando o que já foi feito sobre o mesmo tema, assim mantenho a originalidade. No fundo cada trabalho é uma briga entre o tema e a minha força para procurar o que ainda não foi feito.

...E DO DESIGN CONVENCIONAL PARA O GAME





CINDY NAKASHIMA

IDADE: 19 ANOS

UNIDADE QUE ESTUDA: Lapa, São Paulo (SP)

CURSO QUE FAZ: PlayGame

NW: Por que você deseja entrar na área de desenvolvimento de jogos?
CINDY: Porque o desenvolvimento dos gráficos dos jogos são muito interessantes para mim, principalmente porque trabalho na área de design. Isso me ajuda muito a saber mexer nas ferramentas de 3D e animação.

As pessoas tem às vezes preconceito por uma menina querer desenvolver ou até mesmo jogar videogame. O que você acha disso?
Eu acho que hoje em dia é supernormal uma garota jogar videogame. Nas gerações atuais, esse preconceito é de uma minoria. Mas como as pessoas com quem me comunico são mais adultas e são de uma geração em que videogame é coisa de menino, acabo sofrendo alguns preconceitos, sim. Mas isso ocorre principalmente pela ignorância por parte das pessoas. Videogame é coisa séria. Se não fosse, o curso da Saga e a faculdade de Design de Jogos nem existiria. Mas acho que entre os garotos que desenvolvem jogos, ter uma garota entre eles que compartilha dos mesmos interesses é bacana, pois há muitos garotos que têm vergonha de conversar com uma menina e quando eu converso com eles, eu percebo que acabam se soltando um pouco mais. É divertido.

Quais áreas você mais se identificou no curso?
Eu me identifiquei mais com a modelagem em 3D e animação, que são meus maiores desafios. Não vejo a hora de modelar personagens no Maya.

Quais tipos de jogos você mais gosta e quais mais te influenciam nas suas criações?
Eu gosto muito de jogos de terror, aventuras, corridas, lutas. Gosto de GTA, Mario Kart, O Poderoso Chefão, Scarface, Burnout, Bully, Silent Hill, Call of Duty, CS, Metal Gear. Os que mais influenciam minhas criações são God of War, Fatal Frame e Metal Gear.

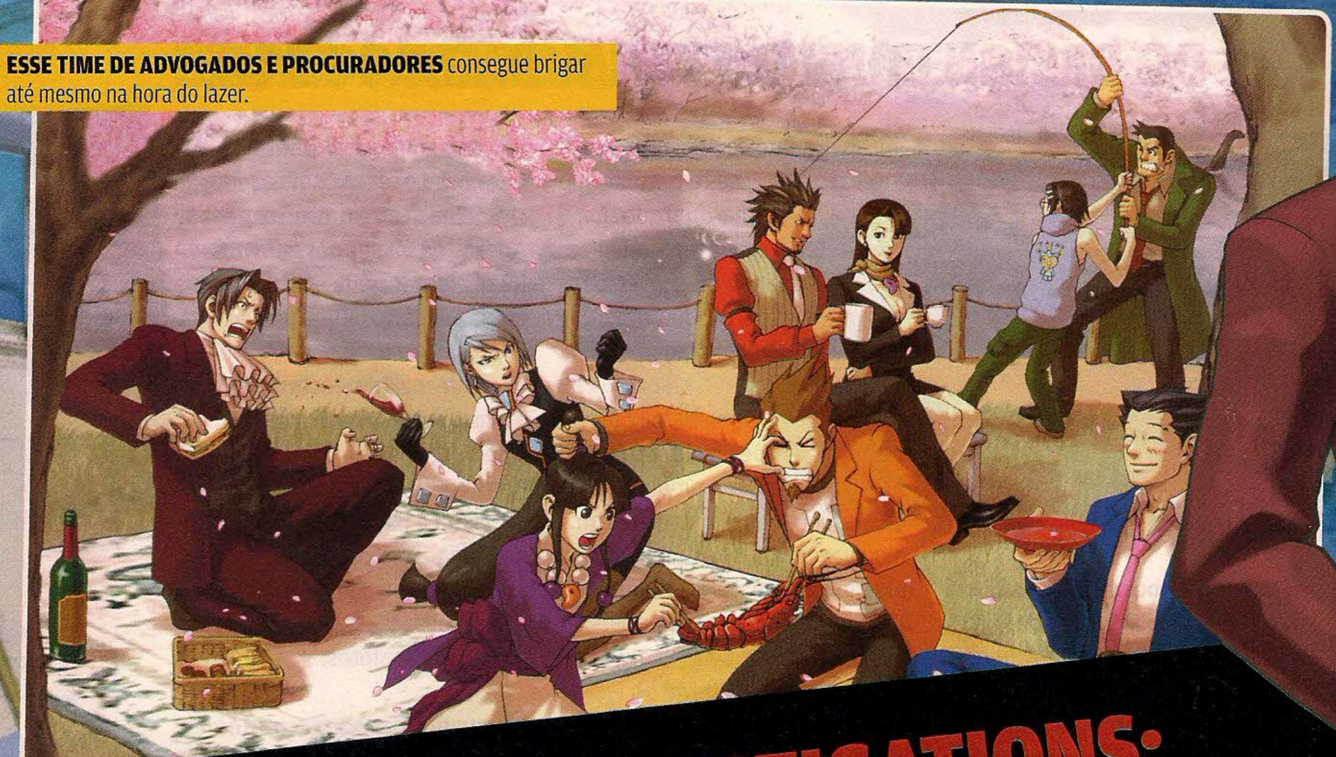
Como você acha que a Saga pode te ajudar a conseguir seus objetivos?
A Saga tem uma ótima infra-estrutura e ótimos professores. As aulas são dinâmicas e divertidas. Só não aprende quem não quer. Às vezes os professores nos deixam jogar durante a aula, para nos basearmos nos cenários, como Unreal Tournament 3. Apesar de eu ser péssima nesse jogo, ele me ajuda a criar cenários.

Você recebe influências de outras áreas que te ajudam a criar? Quais seriam?
Bom, como sou designer gráfica, estou a par de quase tudo no mundo do design, que é de meu interesse. Eu me baseio em ilustrações, capas, quadrinhos, propagandas, fotos.

Em quais áreas você acha que pode aplicar o que aprendeu na Saga, além de desenvolvimento de games?
Em muitas coisas como curtas, logos, ilustrações, propagandas, design de interiores e de móveis.

No que você acha que o curso da Saga se diferencia dos outros?
A quantidade de programas e coisas que se aprende na Saga, que são muitas e de qualidade, são um grande diferencial. Os professores são maravilhosos e o que é interessante também são os certificados Autodesk que o aluno do PlayGame pode receber ao final do curso.





ESSE TIME DE ADVOGADOS E PROCURADORES consegue brigar até mesmo na hora do lazer.

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

Você que é fã da série de advogados mais conhecida do Nintendo DS, saiba que nesta nova e misteriosa aventura é a vez do procurador de justiça dar as cartas!
— Edson Kimura



Plataforma: Nintendo DS
Produção: CAPCOM
Desenvolvimento: CAPCOM
Gênero: RPG
Jogadores: 1

Gráfico: 8.5
Som: 8.5
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 9.0
Replay: 5.0
Nota Final:
8.5

A série Ace Attorney já foi considerada um "simulador de advocacia", mas na verdade o "sistema judiciário" aplicado ao jogo, onde você é culpado até que prove o contrário, pode-se dizer que não condiz exatamente com os processos burocráticos da vida real. Mas a série faz sucesso mesmo por causa de seus personagens carismáticos, diálogos engraçados e histórias sempre empolgantes. E agora, depois de vários jogos atuando como os advogados Phoenix Wright e Apollo Justice, finalmente chegou a hora de ver como as coisas são no outro lado da banca, no papel do pomposo procurador Miles Edgeworth.

Não que muita coisa tenha mudado: apesar de parecer drástica essa mudança de papéis de advogado para procurador, isso não fez o jogo ficar muito diferente dos seus predecessores. As mecânicas são as mesmas, ou seja, através de muito diálogo escrito, você procura por pistas, interroga testemunhas, aponta contradições e com essas informações tenta solucionar um grande mistério. Uma barra no canto superior esquerdo da tela mostra quantas chances você tem ao apresentar um argumento ou dedução, mas conseguir um Game Over errando é bem difícil, e mesmo que isso aconteça, a penalidade é apenas recomeçar o capítulo do Checkpoint ou do último jogo salvo, algo que você pode fazer a qualquer momento.



ESSES DOIS aí parecem mais uma equipe Rocket com esteróides!

MILES EDGEWORTH

O procurador Miles é, como seu rival/amigo Phoenix, sarcástico nos comentários, mas ao contrário do bem-humorado colega, ele é mais sério e crítico, e sempre considera a lei acima de tudo. Mesmo parecendo impiedoso, Edgeworth tem um grande senso de justiça, e não descansa até descobrir toda a verdade dos fatos.

DICK GUMSHOE

O trapalhão detetive Gumshoe é o único personagem principal que aparece em todos os jogos da série, e aqui ele continua o mesmo: bem-intencionado mas nem sempre com as melhores ideias, o que ocasiona comentários sarcásticos de Miles e as chicotadas de Franziska.

TOMA ESSA! MELHORIAS COM DEDÃO NA CARA!

Em relação aos anteriores, Ace Attorney Investigations felizmente implementa algumas melhorias sutis, que finalmente atualizam convenções já meio datadas da série. Agora você controla Miles em terceira pessoa, e cada cena de investigação é contida apenas em uma ou duas telas, o que torna essa parte mais limitada e interessante, pois nos games anteriores, onde frequentemente era a mais enfadonha você tinha que ficar tocando em tudo quanto é lugar sem sentido para encontrar pistas. E as sequências de interrogatório continuam as mesmas, com a diferença de que, no papel de procurador, você não está apenas pressionando uma testemunha, mas sim tentando argumentar e achar falhas nas lógicas das teorias apresentadas por outras pessoas. A única real novidade na jogabilidade é o botão de Logic (lógica), onde Miles coleta pistas e tem que descobrir a conexão entre duas ideias. É fácil, intuitivo e uma ferramenta interessante para deixar o jogo mais interativo.

Por outro lado, é preciso dizer que alguns dos aspectos mais irritantes ainda persistem. Não é possível escolher a velocidade do texto, e junto com o fato de que durante as análises dos testemunhos e argumentações você tem que ler as mesmas passagens de texto várias vezes, isso torna o



UMA BOA OLHADA no aeroporto!
Geralmente é para onde os culpados vão, certo Miles?

KAY FARADAY

Uma das novas personagens, esta inocente jovem de 17 anos se auto-intitula a segunda geração do grande ladrão Yatagarasu. Mas que relação ela pode ter com o Incidente KG-8? Sempre alegre e sincera, ela possui um dispositivo chamado "Little Thief", que tem a capacidade de gerar ambientes virtuais que recriam as cenas dos crimes.

jogo mais longo do que deveria. É possível avançar texto previamente visto segurando o botão B ou pressionando o botão de texto na tela de toque, mas ainda não é bem o ideal.

Os gráficos são simples, mostrando cenários comuns tais como o interior de um avião ou um parque de diversões, mas são detalhados e charmosos. Os retratos dos personagens durante as discussões são expressivos, e são parte essencial do atrativo da série. A música continua no mesmo estilo dos outros jogos, com temas na maioria atmosféricos, que servem perfeitamente para embalar as cenas mais dramáticas e empolgantes. Algumas músicas fora reutilizadas de outros Ace Attorney, mas elas dão um toque especial de nostalgia, principalmente para os fãs.

Você não precisa ter jogado os outros Ace Attorney para entender a história, mas fãs da série vão gostar das referências aos jogos anteriores. Além disso os novos personagens são alguns dos mais interessantes que a série já ofereceu. O jogo tem cinco casos com mistérios diferentes que de início não parecem ser relacionados, mas que fazem parte de uma trama maior ligada a um caso



TÁ DIFÍCIL encontrar a arma do crime!

FRANZISKA VON KARMA

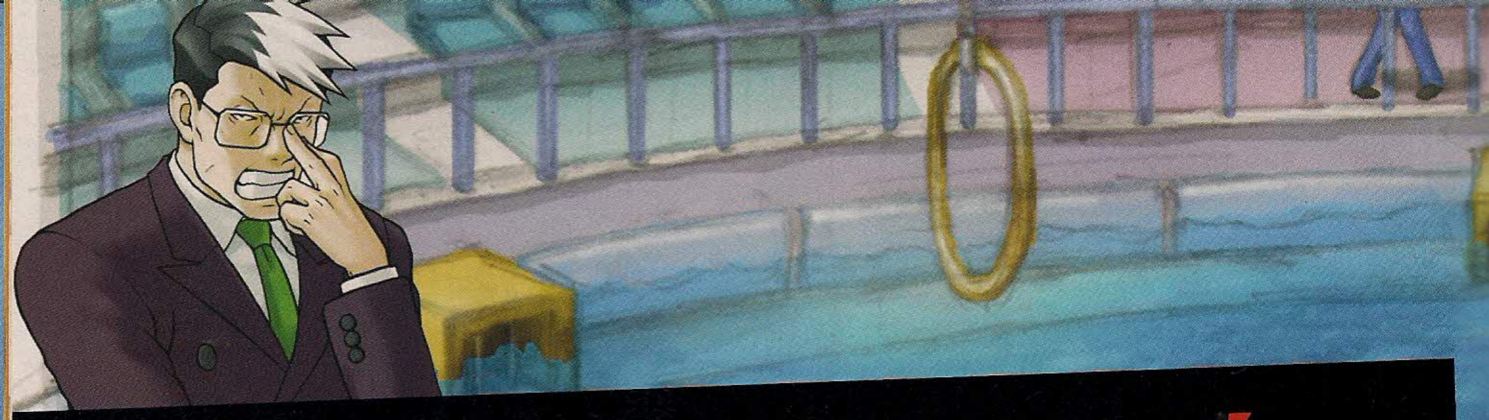
Procuradora prodígio, ela entrou para a história como a pessoa mais jovem a conseguir o cargo, sendo indicada aos 13 anos. Devido à pressão de ser filha de Manfred von Karma, o procurador supostamente invencível, ela é perfeccionista e impiedosa. A sua marca registrada é o chicote, e ela não hesita em usá-lo em qualquer um que cruze o seu caminho.

SHI-LONG LANG & SHIH-NA

O investigador Shi-long e sua assistente Shih-na são agentes da Interpol e os principais rivais de Miles na investigação sobre o esquema internacional de contrabando. Ele comanda um time de 99 investigadores e tem a reputação de ser carismático e justo com os seus subordinados, mas tem rancor de procuradores devido ao poder que eles detêm no seu país natal, o reino de Zheng-Fa.

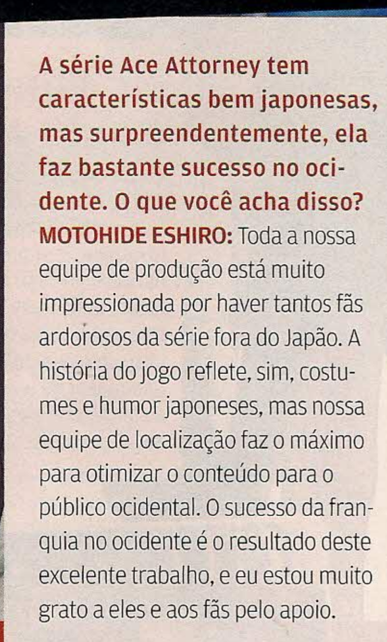
ocorrido há 10 anos: o incidente KG-8. A história começa um pouco devagar, mas cada um dos casos adiciona mais questões e fatos interessantes até a sua fantástica e explosiva conclusão, onde todos os mistérios são solucionados.

O único porém para o público brasileiro é que o jogo é completamente baseado em texto, e por isso é indicado apenas para quem tem um bom domínio de inglês. Agora se você é fã da série, ele é obviamente um jogo mais do que recomendado, e mesmo quem não conhece vai achar essa exposição absurda do mundo jurídico uma aventura divertida e intrigante. A série nunca divergiu muito de sua fórmula básica, mas isso é um testamento do indiscutível charme do seu universo.



A ESSÊNCIA DO MISTÉRIO

O diretor Tsuyoshi Yamazaki e o produtor Motohide Eshiro nos falam um pouco sobre a produção de Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth
– Edson Kimura

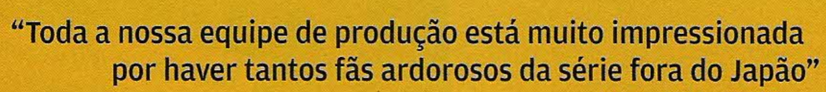


A série Ace Attorney tem características bem japonesas, mas surpreendentemente, ela faz bastante sucesso no ocidente. O que você acha disso?
MOTOHIDE ESHIRO: Toda a nossa equipe de produção está muito impressionada por haver tantos fãs ardorosos da série fora do Japão. A história do jogo reflete, sim, costumes e humor japoneses, mas nossa equipe de localização faz o máximo para otimizar o conteúdo para o público ocidental. O sucesso da franquia no ocidente é o resultado deste excelente trabalho, e eu estou muito grato a eles e aos fãs pelo apoio.

Como é o processo de criar o mistério de um crime? É um processo linear ou primeiro o assassinato é criado e os detalhes posteriormente adicionados?
TSUYOSHI YAMAZAKI : Na maioria das vezes, criamos primeiro o cenário do crime, que é o elemento crucial para impressionar os jogadores desde o começo, pois uma abertura interessante é muito importante para o jogo, onde é necessário fisgar a atenção logo de início. Em seguida criamos os truques e mistérios ao redor, e finalmente, depois que todos esses pontos chave estão no lugar, vem os detalhes da história.

Como é realizada a pesquisa para os jogos? Vocês examinam julgamentos e cenas reais de crimes?
TY: A equipe de produção de Ace Attorney visitou uma corte para observar um julgamento real para pesquisa, e também tivemos a oportunidade de entrevistar um procurador ao criar Ace Attorney Investigations, e ele falou sobre o seu trabalho com entusiasmo, o que contribuiu para inspirar os fortes ideais de Miles. Entretanto, não pesquisamos cenas reais de crimes para a produção deste jogo e os personagens e histórias são totalmente ficcionais com um certo elemento de "fantasia", dirigido a um público mais velho. Isso porque é difícil balancear elementos sérios, de histórias de crimes reais com, por exemplo, um personagem com uma roupa cheia de bordados ou uma auto-intitulada criminosa mestre no jogo.

Miles Edgeworth é um procurador, mas ele age mais como um detetive em Ace Attorney Investigations. Esse comportamento foi inspirado em personagens da literatura, tais como Sherlock Holmes e Hercule Poirot?
TY: Eu acho que a série Ace Attorney foi influenciada por esses personagens de certo modo, do mesmo jeito que certos seriados de TV e filmes abordam mistérios e pensamento lógico. Miles Edgeworth se comporta como um detetive porque procuradores japoneses



"É difícil balancear elementos sérios de histórias de crimes reais com, por exemplo, um personagem com uma roupa cheia de bordados ou uma auto-intitulada criminosa mestre no jogo"
– Tsuyoshi Yamazaki

(ao contrário dos ocidentais) têm esse papel, eles investigam diretamente a cena do crime e interrogam testemunhas.

Na versão em inglês do jogo, Miles Edgeworth é sarcástico e direto nas suas observações, mas no Japão as pessoas não falam normalmente assim. Ele é diferente na versão japonesa?
TY: A personalidade de Miles é exatamente igual nas duas versões do jogo. Apesar do seu jeito ocidental aristocrático, é possível encontrar uma pessoa japonesa que age exatamente como ele. Miles de fato parece esnobe, cínico e direto em algumas partes do jogo, mas essas são apenas as facetas exteriores da sua personalidade verdadeira. No fundo, ele é uma pessoa decidida e com um forte senso de justiça. Ele é retratado como um gênio no jogo, mas ele também age com humor em certas situações, denotando a sua personalidade amigável. Todas essas características humanas fazem dele um personagem muito interessante.

De todas as parceiras na série, Kay Faraday é a mais interessante. Quais foram as inspirações para o seu design?
TY: O nosso objetivo foi ilustrar a personalidade dela em contraste com Miles Edgeworth, que é um sério oficial da corte com uma personalidade calma, e chegamos a algumas palavras-chave como "auto-intitulada criminosa mestre", "energética amante de festas". O papel dela no jogo é animar Miles com a sua personalidade otimista, e o seu visual é uma combinação de elementos únicos que simbolizam as características de "ladra japonesa", tais como "nó de cabelo tradicional" (usado pelos samurais), padrões japoneses nas suas roupas e botas que lembram as meias tradicionais "tabi". A sua franja e cachecol foram inspirados na imagem de um corvo voando à noite, para enfatizar o seu papel de ladra.

Existem planos para um Ace Attorney Investigations 2?
ME: Eu gostaria que todos os fãs experimentassem este primeiro Ace Attorney Investigations. Se recebermos muitas reações positivas dos fãs, há uma boa chance de que uma continuação seja produzida. Certamente nosso time de produção irá atender aos seus desejos. No final tudo depende do suporte dos fãs, portanto joguem e nos digam suas opiniões!

Podemos esperar outros jogos como "Ace Detective: Dick Gumshoe" ou "Ace Judge"?
ME: Eu acho que idéias como essa são interessantes, mas não estamos planejando produzir títulos com esses temas.

A piada com as escadas ("ladder" e "step-ladder") sempre aparece em todos os jogos da série. Ela é a mesma em japonês?
TY: Certamente, essa é uma piada simbólica em todos os Ace Attorney. Tanto que alguns jogadores japoneses tendem a procurar pela escada desde o começo de cada jogo, e essa piada se tornou uma das características mais importantes da série!
(Explicando: em português, a palavra para descrever os tipos de escada é a mesma, mas em inglês e japonês existem a "ladder", que é a escada simples reta e "step-ladder", que é a escada que tem o formato de "V" invertido. Nos games, a piada é que sempre ao examinar uma escada fala-se o nome errado e outro personagem sempre vem e corrige a observação.)

O que vocês podem dizer para os fãs brasileiros que estão estudando desenvolvimento de jogos e que querem ser produtores no futuro?
ME: Trabalho em equipe é essencial no desenvolvimento de um jogo, já que é feito com a contribuição de muitas pessoas. Eu acho que participar de esportes em equipe ajuda muito. É importante também não se expor apenas a jogos de videogame, mas também outras mídias que podem servir de inspiração, tais como teatro e filmes.

Existem muitos fãs de Ace Attorney no Brasil, venham nos visitar.
ME: Eu adoraria ir ao Brasil algum dia e me encontrar com todos os fãs de Ace Attorney! NW

O SOM DO Wii REMOTE

Música eletrônica, clássica e o Wii
— Paula Romano



No sentido grosso, o primeiro pensamento que se passa é que música eletrônica e música clássica parecem não conversar muito bem. Mas é aí que você se engana, pois quebrando esse paradigma estão os garotos do projeto Crossover, formado pelos músicos Júlio Torres e Amon-rá Lima (que faz parte também da Família Lima). Além de inovarem e unirem dois gêneros musicais tão complexos, a dupla fez mais que isso: inseriu o Wii nessa brincadeira toda.

Criatividade é algo que assola a dupla, não à toa eles se uniram "por querer trazer algo diferente à música eletrônica", como eles mesmo dizem. E se formos falar da origem desde gênero musical contemporâneo, teremos que voltar à década de 1940 e citar o francês Pierre Schaeffer, que criou o conceito de música concrète, com composições geradas pelos ruídos dos toca-discos. Mas da década de 1940 pra cá, muita coisa mudou e a música eletrônica se desenvolveu pelo mundo inteiro, com diversas vertentes e ramificações. Apaixonados pelo estilo, a dupla conseguiu o que poucos conseguiram em suas composições: mesclar excitação com toque clássico.

Júlio é quem assume as pick-ups, sintetizadores e computadores, enquanto Amon-rá constrói melodias com o violino, criando uma atmosfera refinada e fazendo as músicas conversarem entre si. O Wii da Nintendo entra logo depois, também pelas mãos de Amon, como um instrumento de percussão, que é ritmado através de barulhos, vocais, filtros e que, segundo



Wii MUSIC

Caso você queira pegar a onda dos meninos do Crossover e se entranhar nesta história gamer musical, é simples. A Nintendo, pensando nos jogadores que têm música correndo nas veias, criou o Wii Music. O jogo exclusivo do Wii simula instrumentos musicais usando o Wii Remote. No game, estão disponíveis mais de 60 instrumentos, divididos em quatro tipos básicos: violão, piano, violino e bateria. Daí é só usar seus dotes musicais, e se divertir tocando.

ele, "tem um apelo visual que agrega muito na apresentação".

E agrega mesmo. Já que o tal apelo visual a que ele se refere, é que durante a performance, o Amon fica dançando com o controle, como se estivesse em uma bateria e, às vezes, pega o violino e sai andando com ele pela balada. Não há como não notar que os jovens ficam enlouquecidos com a história de acrescentar um instrumento junto à pick-up, coisa que alguns DJs também já faziam com guitarras e saxofones. Mas violino, a gente há de concordar que é algo bem mais sedutor e refinado.

Juntos há cinco anos, o conceito do Crossover é básico: nas palavras de Júlio o objetivo é "fazer as pessoas se divertirem e tocar faixas famosas em que podemos criar uma atmosfera diferente em cada uma delas". As apresentações deixam a plateia eufórica, principalmente pela sincronia que conseguem juntos – cada um dando o melhor da sua arte.

Por exemplo, existem horas em que Júlio chacoalha a galera com um "techouse" de pegada, sem o uso do violino de Amon-rá. E há momentos engraçados, como quando a música de abertura do Mario Bros. é apresentada e controlada pelo Nunchuck. "Comprei o Wii só por causa do Super Mario, então adivinha quem é meu personagem favorito?", confirma o integrante da Família Lima.

Fanáticos por videogame desde a época do Nintendinho, a ideia de incorporar o Wii veio da curiosidade do Amon por novas misturas: é um diferencial incrível e que divide muito bem os momentos do Setlist. E tudo isso funciona de uma maneira que parece complexa, mas que é bem simples na verdade. "Usamos o formato MIDI, que é um software que permite uma reprodução de instrumentos musicais convertido em som eletrônico", explica Júlio.

Inspirados por dezenas de sons, especialmente o rock, onde seus ouvidos passeiam por bandas como Radiohead, The Smiths, Joy Division, Atmosfer, Funkadelic, Sister Sledge, Júlio Torres e Amon Lima têm surpreendido seus espectadores a cada show. Afinal, junção de música eletrônica, sons clássicos e diversos ritmos vindos de samples do Wii não poderia fazer menos. E é aí que notamos que o videogame não só revoluciona no modo de jogar, mas também, no modo de divertir, tocar e fazer dançar. NW



QUEM É QUEM?

JÚLIO TORRES

O simpático Júlio Torres é atualmente um dos grandes nomes da cena eletrônica nacional. DJ e produtor de fama internacional, já tocou em vários pontos do globo terrestre. Incluindo Ibiza, que é um dos lugares mais hypados quando se fala de música eletrônica internacional. Considerado como um dos principais produtores de House Music no Brasil, Júlio tem em seus cases produções que fizeram sucesso nas pistas, como o remix de "Gotik", de Jason Bralli, e a faixa "Because of your love", com vocais de Rogério Flausino, do Jota Quest.
Twitter: @dj_juliotorres

AMON-RÁ LIMA

O gaúcho Amon, cujo nome vem diretamente da mitologia egípcia, tem a música erudita correndo no sangue. Participante ativo da Família Lima, e por conta disso, Amon tem na bagagem números significativos: seis discos gravados, um DVD e mais de um milhão de cópias vendidas. Eclético e versátil, já gravou discos com grandes nomes da música popular brasileira. Não contente, veio a São Paulo estudar música e se aperfeiçoar no jazz e na música instrumental. Agora, depois de passear entre o erudito, rock, pop e jazz, se embriaga com a e-music ao lado do DJ Júlio Torres.
Twitter: @amonlima



VELOCIDADE SUPERSÔNICA!

Jogamos Sonic & SEGA All-Star Racing do Wii e do Nintendo DS e avaliamos para você!
– Bruno Lazzarini



Nós aqui da redação pegamos este jogo meio céticos, pois não confiamos em nada no trabalho da Sumo Digital, principalmente após a decepção que foi SEGA Superstar Tennis. Mas parece que eles acertaram desta vez. Isso porque a produtora soube reproduzir fielmente o famoso gênero de corrida criado pelo clássico Mario Kart.

PRATA

Plataforma: Wii
Produção: Sumo Digital
Desenvolvimento: SEGA
Gênero: Corrida
Jogadores: 1-4

Gráfico: 8.0
Som: 9.5
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 9.0
Nota Final:
8.0

PRATA

Plataforma: DS
Produção: Sumo Digital
Desenvolvimento: SEGA
Gênero: Corrida
Jogadores: 1-4

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.5
Replay: 9.0
Nota Final:
8.0

OS CORREDORES DA SEGA!

Enquanto no jogo do encanador é fácil reconhecer todos os personagens, em Sonic & SEGA All-Stars Racing só os gamers das antigas é que vão saber quem são eles. Por isso resolvemos dar uma colher de chá e criar um guia de personagens para facilitar a sua vida.

OPA-OPA
Primeira aparição: Fantasy Zone (1985)
A nave espacial Opa-Opa luta contra inimigos estranhos em um bizarro e divertido game de simulação ("navinha"), totalmente diferente do que havia na época. Se você nunca jogou fica a dica: corra para o Virtual Console e confira porque vale a pena.

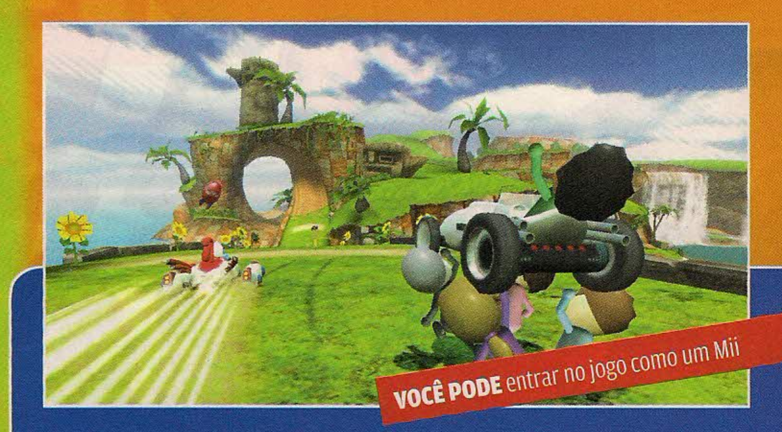
B.D. JOE
Primeira aparição: Crazy Taxi (2000)
Que Táxi do Gugu que nada, quero ver você andar no táxi de B.D. Joe! Em Crazy Taxi, o malucão não respeitava nenhum sinal de trânsito, nem mesmo os limites das ruas: o que importa é chegar o mais rápido possível ao destino!

ROBO E MOBO
Primeira aparição: Bonanza Bros (1990)
Os irmãos Bonanza são ladrões que roubam lugares como bancos e galerias de arte no homônimo jogo da SEGA, mas isso era, claro, na versão japonesa, pois na versão americana eles estão testando o sistema de segurança dos lugares e ajudando a polícia a recuperar evidências de crimes.

CHUBACH
Primeira aparição: Chu Chu Rocket (2000)
Os ratinhos fofinhos de Chu Chu Rocket querem apenas viver longe dos gatos, e para isso contam com a sua ajuda para resolver os divertidíssimos puzzles.

AMY ROSE
Primeira aparição: Sonic CD (1993)
A simpática Amy é uma grande fã de Sonic (e quem não é?) e quer se tornar sua namorada, por isso fica sempre no pé dele. Apesar de Sonic não dar bola, ele vive resgatando-a dos apuros.

ULALA
Primeira aparição: Space Channel 5 (2000)
Ulala, a repórter do Space Channel 5 vai salvar o mundo dos Morolians, uns aliens que estão forçando as pessoas a dançar e, com isso, querem dominar a galáxia! Inusitado, não? Mas com seu gingado e suas armas, Ulala parte para salvar a humanidade no game Space Channel 5.



VOCÊ PODE entrar no jogo como um Mii

SONIC EM UM CARRO?

Quem já jogou Sonic vai se espantar ao ver o espinhento corredor dentro de um carro, e não pense que é qualquer caranga, mas sim uma toda envenenada. Enfim, se a pé ele corre mais rápido do que qualquer carro, o único motivo dele ter virado motorista é simples: dar uma colher de chá para os outros concorrentes. Seria covardia se ele usasse logo toda sua velocidade em um game de corrida, né? Bom, mas há sim um certo momento do game em que ele dispensa o carro: é na hora do All-Star Move, que é um poder específico que cada corredor possui em All-Star Racing. Neste momento, Sonic pega todas as Chaos Emeralds e vira Super Sonic, largando o carro e correndo em uma velocidade incrível. Talvez o All-Star Move seja um dos pontos inovadores do game em relação a outros do gênero, mas esses especiais têm um problema: alguns são muito melhores que outros. Para compensar isso, na maioria das vezes apenas

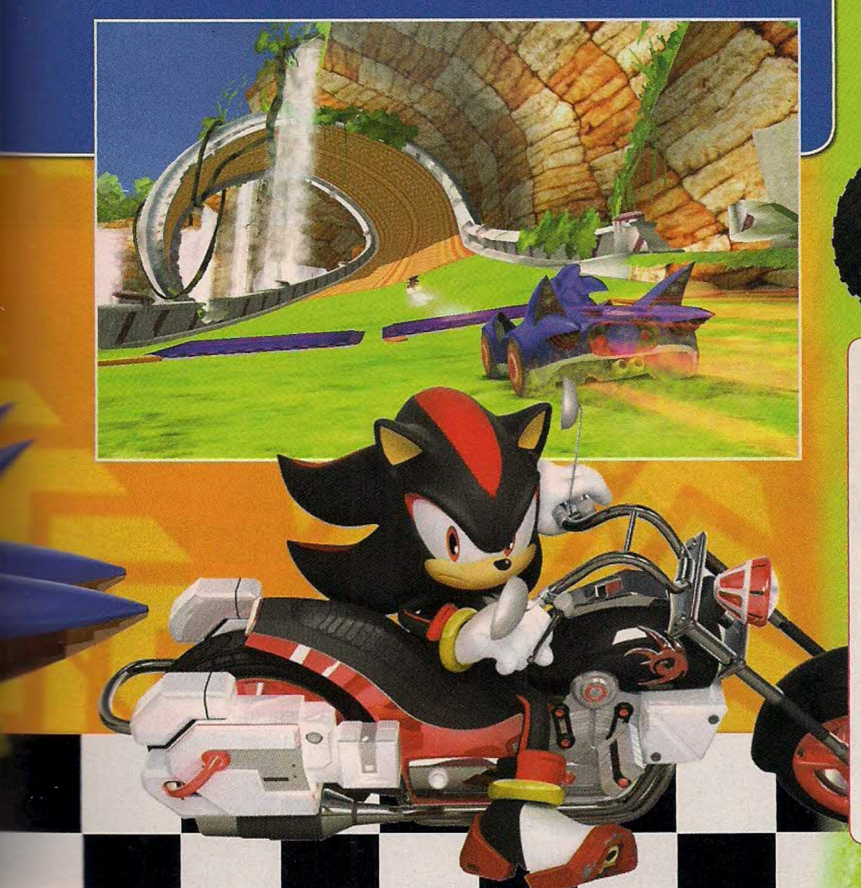
SONIC THE HEDGEHOG
Primeira aparição: Sonic The Hedgehog (1991)
Sonic dispensa apresentações: já foi um dos maiores rivais de Mario e costuma salvar o mundo dos malignos planos do Dr. Eggman.





quem está comendo muita poeira é que consegue usá-los, o que acaba não fazendo tanta diferença no balanceamento do jogo. Isso significa que tanto quem está usando a caranga de Sonic, quanto quem está com Alex Kidd na sua motoquinha, tem a chance de vencer a competição. O game ainda possui uma série de itens especiais que você pega no meio da corrida, e cada um deles provoca um efeito em outros corredores. Como se isso já não fosse uma cópia descarada de Mario Kart, a grande maioria dos itens também são muito parecidos com os que já conhecemos de outros games do gênero. Além disso, a jogabilidade também segue o mesmo caminho: corra, jogue itens nos adversários, use All-Star Moves e garanta a vitória. Por isso fica a dica: se você ainda não aprendeu a fazer o drift (aquela derrapada estratégica nas curvas) em jogos do estilo, é bom aprender pois aqui é importante também, embora mais fácil de executar.

Os modos de jogo também são parecidíssimos com os de Mario Kart, possuindo as copas da mesma forma que no jogo da



DR. EGGMAN
Primeira Aparição:
Sonic The Hedgehog (1991)
Um cientista inteligentíssimo com 300 de QI que cria as mais bizarras máquinas para tentar conquistar o mundo, e só não consegue porque Sonic e seus amigos sempre frustram seus planos estúpidos.



BIG THE CAT
Primeira Aparição:
Sonic Adventure (1999)
O gatão roxo leva uma vida tranquila, só curtindo uma pescaria ao lado de seu companheiro, Froggy. Mas acaba entrando numa confusão para salvar o amigo sapo quando ele engole uma Chaos Emerald.

SHADOW THE HEDGEHOG
Primeira Aparição:
Sonic Adventure 2 (2001)
O único que consegue competir em velocidade com o ouriço azul foi criado pelo avô de Robotnik há 50 anos, enquanto pesquisava o caminho para imortalidade na tentativa de salvar sua neta, Maria Robotnik, de uma doença incurável.

KNUCKLES THE ECHIDNA
Primeira aparição:
Sonic the Hedgehog 3 (1994)
Criado para ser o rival de Sonic, Knuckles tem como objetivo proteger a Master Emerald de cair nas mãos erradas. Enganado por Dr. Eggman (Robotnik), Knuckles acredita que Sonic queria roubar a esmeralda e fica contra o nosso herói durante Sonic 3.

BILLY HATCHER
Primeira aparição:
Billy Hatcher and the Giant Egg (2003)
Por ser um garotinho muito corajoso, Billy Hatcher foi escolhido pelo Deus Galinha (?) para salvar o mundo de Morning Land, que foi dominado por corvos.

RYO HAZUKI
Primeira aparição:
Shenmue (2000)
O jovem japonês que deseja vingar a morte do seu pai protagonizou um dos games mais caros da história e foi um dos maiores responsáveis pela SEGA largar o mercado de consoles. Ainda sim, Shenmue e Ryo têm lugar garantido no coração de todos os fãs desta grande empresa.

AMY ROSE QUER arrastar Sonic pro Drive In

Nintendo: são quatro pistas por copa e é preciso ficar em primeiro para poder prosseguir. Uma novidade é o modo de Missões, que possui desafios interessantes que certamente irão entreter os feras no volante.

Talvez o que chame mais atenção dos gamers clássicos sejam mesmo as pistas. Todas elas são bem malucas e possuem um design muito interessante, inspirado em jogos da SEGA. Infelizmente, apenas seis séries serviram de inspirações para os traçados, enquanto algumas ficaram de fora como Space Channel 5 ou Alex Kidd. Na versão para Wii as músicas são todas dos jogos originais, então prepare-se para curtir um sonzinho de Sonic Heroes ou Samba de Amigo enquanto estiver acelerando fundo. E se você quiser liberar mais músicas, pistas ou personagens, basta comprá-los com as milhas que você ganha ao completar as corridas, copas e desafios que ficam dentro da opção "License" que parecem simples, mas nem por isso são fáceis. Um fato curioso é que apesar das pistas terem todas o mesmo nome nas versões para

AIAI
Primeira aparição:
Monkey Ball (2000)
O macaquinho simpático que vive dentro de uma bola quer recuperar as bananas que seu arquinimigo roubou de seu povo, e para isso conta com a ajuda de seus amigos para passar através dos mais cabeludos desafios.

JACKY BRIANT E AKIRA YUKI
Primeira aparição:
Virtua Figher (1993)
Jacky Briant, além do lutador do primeiro jogo de luta poligonal da história dos games, ainda é corredor de Fórmula Indy, onde é conhecido como Blue Flash. Junto de Akira Yuki, um de seus adversários nos ringues, ele resolve se aventurar em All-Star Racing.





MILES "TAILS" PROWER
Primeira aparição:
Sonic The Hedgehog (1992)
Um fato curioso sobre o primeiro amigo de Sonic é que sua criação foi baseada na lenda japonesa da raposa de nove caudas. Essa lenda diz que quanto mais velha, poderosa e sábia a raposa é, mais caudas ela tem. Como Tails ainda é criança, ele só possui duas delas.



ALEX KIDD
Primeira aparição:
Alex Kidd in Miracle World (1986)
O herói cabeçudo vive em um mundo onde Jo-kem-pô é algo levado a sério, e protagonizou games excelentes até o aparecimento de Sonic que roubou seu posto de mascote da SEGA e o fez cair de vez no esquecimento.



Wii e Nintendo DS (com exceção de uma de Samba de Amigo), a maioria delas possuem traçados completamente diferentes nas duas versões. Além disso, o visual foi caprichado, cada um respeitando obviamente a sua capacidade gráfica. Por incrível que pareça, na versão Wii ocorre uma queda na taxa de quadros por segundo, o que influencia na noção de velocidade do game, algo que a versão portátil não possui. Com 24 pistas, personagens clássicos e muita diversão, Sonic & SEGA All-Star Racing fez muito bem ao copiar o esquema de jogo de Mario Kart, respeitando o que era bom. Os fãs dos clássicos da SEGA vão adorar. NW

USE SEU Mii

Uma das opções mais divertidas da versão Wii de Sonic & SEGA All-Star Racing é a inclusão dos Mii ao game. Sendo assim, você pode colocar todos os seus familiares para o ajudarem na hora da competição.

AMIGO
Primeira aparição:
Samba de Amigo (2000)
Amigo é um macaco bizarro que toca maracas e acha que tá no maior sambão. Precisa mesmo falar mais que isso?





ZOBIO AND ZOBIKO
Primeira aparição:
The House of the Dead EX (2009)
Vindo de um jogo que é uma versão bem humorada de The House of the Dead, que foi lançada apenas pra arcades, Zobio and Zobiko são um casal de zumbis que estão tentando fugir do cemitério de onde vieram. Bizarro!

FELIZ ANIVERSÁRIO, KONAMI!

A lendária produtora japonesa e suas quatro décadas incríveis!
— Laura Buu



Ilustração: Prips

Em 21 de março de 2010 a Konami completou 41 anos de fundação. A produtora de jogos multinacional é unanimidade quando falamos em qualidade e diversão. Tanto é que suas obras fazem parte da lista de favoritos da grande maioria dos gamers. Motivados pelo histórico de excelência da agora quarentona Konami, resolvemos relembrar os sucessos desta empresa, que é uma das maiores especialistas em entretenimento eletrônico do mundo.





PRIMEIROS ANOS

Não se iluda achando que a Konami sempre fez parte do mercado de games. Fundada em 21 de março de 1969 por Kagemasa Kouzuki e mais dois amigos na cidade de Osaka, a Konami abriu as portas alugando e reparando máquinas de Jukebox (aquela velharia que toca uma música de sua escolha em troca de uma moeda). Esta linha de negócio se seguiu por anos e foi essencial para a consolidação da marca, expansão e investimento em novos produtos. Em 1973, aos 32 anos, Kouzuki comprou a parte de seus amigos co-fundadores e migrou para o mercado de games manufaturando máquinas de arcade. Importante ressaltar que ainda não produziam seus próprios jogos, apenas montavam e revendiam arcades (fliperama em português!) pelo mundo afora.



EVOLUÇÃO DOS LOGOS

1981 até 1986

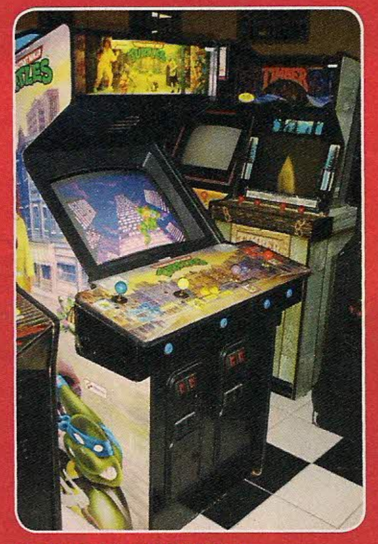
Konami

1986 até 2003

KONAMI

2003 à atualidade

KONAMI



ARCADES, MSX E A NINTENDO

É no ano de 1981 que chegamos ao que realmente interessa: os jogos. Ampliando seus serviços, a Konami investiu em novas tecnologias e passou a produzir seus próprios games. Abandonou o posto de mera montadora e passou a ser responsável pela criação de games desde a ideia inicial, programação e confecção do cartucho. Frogger, Scramble e Super Cobra foram seus três primeiros sucessos. Nesta fase, a Konami ganhou notoriedade ao explorar o estilo de tiro com títulos como Time Pilot e Gyrus. A enorme aceitação do público foi essencial para que dois anos mais tarde investissem no mercado até então inédito de games para PC. Focaram no MSX, um PC produzido pela Microsoft japonesa. Assim surgiram as séries Castlevania e Metal Gear Solid.

Foi no ano de 1985 que a história da Konami e da Nintendo se cruzaram. A Konami foi uma das 6 empresas responsáveis pela manufatura e venda do lançamento da Nintendo conhecido no Japão como Family Computer, o Famicon que na América do Norte, Europa e Oceania chegaria às lojas com o nome de Nintendo Entertainment System, o saudosista NES. O console de 8-bits foi um sucesso e muitos dos jogos mais vendidos do NES foram produzidos pela Konami.

ANOS 1990 E ATUALIDADE

E quem disse que trabalhar com videogame não dá dinheiro? Graças a Konami, seu fundador e atual CEO Kagemasa Kouzuki é o 34º homem mais rico do mundo! Kouzuki entrou para o seleto grupo de multimilionários durante os anos

1990, época em que a parceria com a Nintendo diminuiu e iniciaram-se os trabalhos com a Sega, através dos jogos para Megadrive, e, já no final da década, com a Sony. Em 2005 adquiriu a também produtora de jogos Hudson, que é responsável pelas franquias Bomberman e Mario Party, onde no Japão os lucros chegam a rivalizar com a da própria Konami. Somando-se isso aos recentes sucessos de Pro Evolution Soccer, Metal Gear Solid 4 e Silent Hill: Shattered Memories, no ano passado a Konami fechou o faturamento com algo em torno de U$ 3.24 bilhões. É, nada mal mesmo para uma empresa que começou como oficina de garagem em Osaka.

A INFLUÊNCIA NA VIDA DOS GAMERS

Uma coisa é fato: a Konami e seus jogos fizeram e ainda fazem parte não só da infância como da história de vida de muitos gamers. Isso oferece um apelo emocional à marca que pouquíssimas empresas podem se orgulhar de possuir. A equipe de redação da **Nintendo World** se inspirou nesse fato e resolveu perguntar para alguns gamers famosos qual foi o jogo da Konami que mais os marcou e porquê. Saca só o que disseram!

Fábio Yabu
Escritor e autor das Princesas do Mar

O jogo da Konami que mais me marcou foi Sunset Riders, de arcade. Acho que foi um jogo inovador em vários sentidos, por ir na contramão do que se esperaria de um videogame na época e apresentar 4 cowboys como personagens principais. Os gráficos eram revolucionários para a época, e as explosões de dinamite pixelada me marcam até hoje. Depois ainda joguei a versão do Super Nintendo.

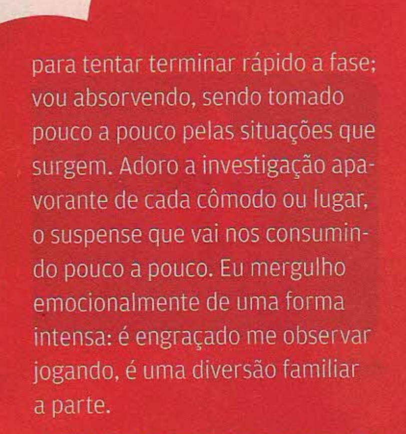


Guilherme Briggs
Dublador

Silent Hill me marcou profundamente pelas impressionantes atmosferas emocionais sombrias, geladas e apavorantes. Considero este título uma verdadeira obra-prima e é o perfeito exemplo de que os jogos já superaram o cinema no suspense e no terror. Eu jogava muito com a minha esposa Fran. Eu ficava nos comandos e ela observando, me dando dicas. O fato interessante é que eu só conseguia jogar durante 40 minutos, nunca mais do que isso, justamente por ficar muito tenso, com medo e com uma sensação de angústia crescente. Uma característica minha é agir como se estivesse realmente vivenciando, em tempo real. Dificilmente corro

Konami é um nome com dois significados: junção dos nomes do fundador Kagemasa Kouzuki com os dos parceiros Yoshinobu Nakama e Tatuso Miyasako e também significa pequenas ondas em japonês (aposto que para você agora o logo antigo faz mais sentido).





para tentar terminar rápido a fase; vou absorvendo, sendo tomado pouco a pouco pelas situações que surgem. Adoro a investigação apavorante de cada cômodo ou lugar, o suspense que vai nos consumindo pouco a pouco. Eu mergulho emocionalmente de uma forma intensa: é engraçado me observar jogando, é uma diversão familiar a parte.



Flávia Gasi

Editora de games e repórter do Portal MTV

Tem vários games da Konami que me marcaram. Poxa, é um legado incrível! Estamos falando da produtora de Metal Gear, Silent Hill, Pro Evolution Soccer entre outros. Com relação aos jogos lançados para plataformas da Nintendo, tenho um amor especial por Castlevania. Se você pegar uma foto minha com 11 ou 12 anos de idade pode até achar que eu era uma semi-mirim-quase-gótica... e a verdade é que eu era mesmo. Eu já escutava rock, só gostava de me vestir de preto e branco, já tinha lido as obras completas de Edgard Allan Poe e estava começando a ler as crônicas vampirescas de Anne Rice. Quando eu joguei os primeiros Castlevania eu achei simplesmente incrível, depois fiquei completamente fascinada por todo este universo, e os games me ajudaram a entender um pouco mais a mitologia vampírica.



Vicente Martin Mastrocola

Professor de Game Concept na Miami Ad School

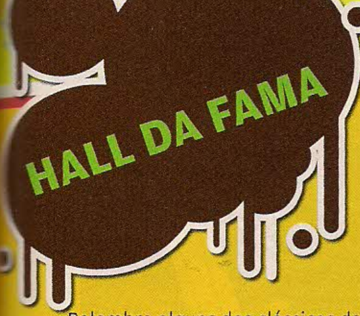
Na verdade tem muitos jogos da Konami que marcaram minha vida, mas a série toda do Castlevania foi a melhor. Joguei desde criança no Nintendo e todos foram sensacionais. Foi dos primeiros games que a história me envolveu de uma maneira extremamente imersiva.



Thiago Borbolla

Editor Chefe do judão.com.br

Pensei, pensei e pensei em qual jogo da Konami me marcou. Dizer "os de futebol" seria chover no molhado. Porque sim, jogo o (então) Winning Eleven desde 1998 com meu pai, minha mãe, meus amigos, hoje Pro Evolution Soccer. Mas acho que, no fim, dois outros jogos realmente me marcaram: The Simpsons: The Arcade Game e Teenage Mutant Ninja Turtles. Tenho lembranças vívidas de quando minha mãe me levava ao shopping e me largava nos arcades. Nunca passava mais do que uma ou duas fases, até porque minhas fichas acabavam e eu era bem nó cego, mas o simples fato de eu hoje ter esses jogos em formato portátil, diz muito. E na época, ainda tinha o das Tartarugas Ninja do NES. Não parava de jogar. NUNCA. Cowabunga! NW



Relembre alguns dos clássicos da Konami

CASTLEVANIA
Lançado em: 26 de setembro de 1986
Plataforma original: Famicom

Você sabia que Castlevania não é o nome original da série? Ela estreou no Japão como Akumajo Dracula (algo que pode ser traduzido como o Castelo Demoníaco de Drácula). Já no Brasil chegou com o nome Vampire Killer. Ao ser lançada nos Estados Unidos em 1987, um ano após o Brasil (!!!), a série ganhou o nome atual.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Lançado em: 1º de fevereiro de 1989
Plataforma original: Famicom

A versão arcade marcou toda uma geração! É fácil cruzar com um gamer que se lembre da febre nos arcades brasileiros durante o início da década de 1990: as filas eram épicas. Seu sistema permitia ao jogador escolher entre uma das quatro tartarugas ninjas para cruzar um cenário em 2D, enfrentando com socos e chutes a Foot Clan. Simples e divertido.

METAL GEAR
Lançado em: 12 de julho de 1987

Este é o jogo que originou a série Metal Gear Solid. Foi o primeiro jogo para console em toda a história a basear missões na premissa de que o jogador deve progredir sem ser detectado pelos inimigos, o que é conhecido hoje em dia como stealth.





WINNING ELEVEN
Lançado em: julho de 1995

Winning Eleven ou Pro Evolution Soccer: estamos falando da mesma série de jogos sobre futebol da Konami. Ganhou o gosto dos jogadores ao investir na física, conferindo à bola movimentos mais realistas e exigindo do jogador mais habilidade do que pura sorte ao apertar os botões.



SILENT HILL
Lançado em: 4 de março de 1999

Considerado por muitos como a melhor série de terror já produzida, Silent Hill conquistou uma legião de fãs ao investir no roteiro. Na época isso foi muito revolucionário e a história original foi um sucesso instatâneo. Não é de se estranhar que anos mais tarde tenha surgido uma versão cinematográfica da série.

YU-GI-OH!
Lançado em: 13 de julho de 2000
Plataforma original: Game Boy Color

Não poderíamos deixar uma das principais minas de ouro da Konami de fora da lista! Yu-gi-oh!



FROGGER
Lançado em: 1º de janeiro de 1981

Quem diria que um objetivo tão simples quanto fazer um sapo atravessar a rua atrairia jogadores por décadas! Frogger foi um dos primeiros hits da Konami e foca naquilo em que todo game precisa para ser um ótimo jogo: a diversão.



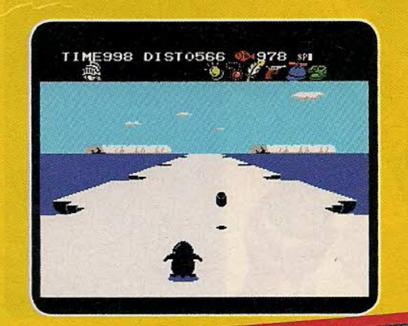
GRADIUS
Lançado em: 25 de maio de 1985

Podemos dizer que estamos diante de um dos pais do gênero shooter no espaço. Foi o primeiro a permitir que o jogador escolhesse a arma e também popularizou a nave gigantesca como chefe final. Muito do que é visto em séries como Star Fox se baseia em conceitos estabelecidos por Gradius.



PENGUIN ADVENTURE
Lançado em: 1986

Se você é um dos fãs de Hideo Kojima, marque bem o nome deste jogo. Trata-se do trabalho de estreia do famoso game designer. Além disso, o game também ganhou notoriedade por contar de forma divertida uma aventura na Antártida com elementos de RPG. Em novembro do ano passado, o clássico infantil foi adaptado para o Wii. Infelizmente, não foi lançado fora do Japão.





RPG FAZ 15 ANOS E CONTINUA IMPERDÍVEL!

Chrono Trigger ainda arrebanha gamers depois de tanto tempo – Bruno Lazzarini

CRONO (1000 A.D)
Como é de praxe na maioria dos RPGs nipônicos, Crono é um rapaz comum que acaba se envolve acidentalmente com o destino da humanidade. Apesar disso, nosso herói não só luta pelo bem como também protagoniza um dos momentos mais impactantes da história dos videogames.

O game com as aventuras de Crono e seus amigos lançado para SNES em março de 1995 é considerado até hoje um dos melhores RPG já produzidos, e nunca foi ultrapassado por nenhum outro nem mesmo por sua continuação. E isso era totalmente esperado, dada a ambienção do projeto. Na época o time que o desenvolveu foi apelidado de "Dream Team" (time dos sonhos) e era composto por Hironobu Sakaguchi, Yuji Horii e Akira Toriyama, os maiores responsáveis pelo sucesso de séries como Final Fantasy e Dragon Quest. A história é simples: Crono é um rapaz comum que vai a uma feira ver um experimento científico de sua amiga e lá acaba caindo dentro de uma máquina que o faz viajar no tempo. Enquanto tenta achar um jeito de voltar para sua época, Crono descobre que no futuro todo o seu mundo será destruído por um terrível demônio. Assim, ele resolve salvar a humanidade fazendo grandes amizades e recrutando companheiros em diferentes tempos.

O roteiro tem viagens no tempo, geringonças tecnológicas, ação, romance e um herói para lá de aventureiro. Você pode até achar clichê, mas pode ter certeza que o game foi desenvolvido de uma

MARLE
(1000 A.D)
Cansada de sua vida chata no castelo de Guardia, a Princesa Nadia sai disfarçada para visitar a feira Milenar, um grande festival que acontece na cidade. Lá ela descobre que seu amuleto possui poderes misteriosos e isso acaba causando uma interferência em um experimento que estava sendo exibido, o que a envia para uma viagem no tempo.

ROBO
(2300 A.D)
Desativado desde 1999 quando o mundo foi destruído por Lavos, Robo é consertado por Lucca em 2300. Sem saber qual era sua missão original, é considerado um traidor pelos outros robôs, por isso resolve aventurar-se com Crono e seus amigos.

LUCCA
(1000 A.D)
Ela é a amiga do Crono e se parece com Bulma de Dragon Ball (mangá do criador Akira Toriyama). Mas não é só no visual que elas são parecidas, já que Lucca também é cientista e cria várias engenhocas diferentes. Ela sempre ajuda Crono quando ele se mete em alguma enrascada.



AMIGOS DE OUTRO MUNDO

Crono viaja no tempo e encontra amigos que o ajudarão em toda a aventura.

FROG (600 A.D)
O cavaleiro Glenn comeu o pão que o diabo amassou: não só viu o seu melhor amigo, Cyrus, ser morto pelas mãos do vilão Magus como também foi transformado em sapo pelo feiticeiro. Ele jurou vingança e saiu em busca de Masamune, a espada lendária que fará com que ele derrote seu arqui-inimigo.

maneira que o prende do começo ao fim. Cada reviravolta na história faz o jogador pular da cadeira e você sabe que algumas de suas decisões vão alterar o desfecho da história já que o game possui mais de 10 finais.

O sistema de batalha de Chrono Trigger trouxe uma novidade que poucos jogos já utilizaram: as técnicas duplas e triplas. Era um barato combinar magias entre dois ou três personagens sabendo que cada uma delas resultaria em técnicas diferentes causando um tremendo estrago nos inimigos.

Chrono Trigger ganhou uma continuação em 1999, chamada Chrono Cross. Apesar do sucesso de crítica, o público não gostou muito, principalmente por conta do roteiro complexo e do Character Design, que não foi feito por Akira Toriyama.

Depois disso, até rolaram boatos sobre uma suposta continuação, chamada Chrono Break, que nunca se confirmaram. Atualmente o "time dos sonhos" está separado trabalhando em outras empresas, por isso o que resta aos fãs é mesmo relembrar esse grande clássico na última versão lançada que foi a de Nintendo DS, que vem com uma nova tradução, cenas em desenho animado e alguns extras.



AYLA
(65000000 B.C)
A carismática mulher das cavernas é líder de uma tribo pré-histórica e tem como rival Azala, o líder dos Reptiles que tentam acabar com a raça humana. Como os seres humanos nessa época ainda não haviam dominado a mágica, Ayla não possui poderes, mas compensa com muita força para quebrar a cara de seus inimigos.

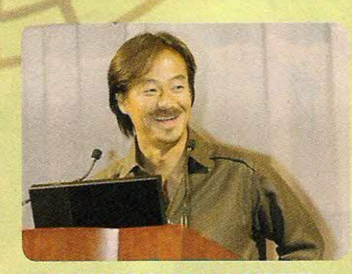
O TIME DOS SONHOS

Conheça os responsáveis pelo maior RPG de todos os tempos



YUJI HORII

É difícil imaginar como seria o mercado japonês de games se Yuji Horii não existisse, pois foi ele quem criou toda a base dos games de RPG orientais ao lançar o inovador Dragon Quest. Hoje em dia, ele possui sua própria empresa, a Armor Project, que tem contrato de exclusividade com a Square Enix e é responsável por cuidar de Dragon Quest.



HIRONOBU SAKAGUCHI

Se Final Fantasy não tivesse sido lançado, a Squaresoft (atual Square Enix) teria falido. Então, se hoje temos jogaços como Kingdom Hearts, devemos isso ao criador de FF, Hironobu Sakaguchi. Mas sua vida não foi marcada só por sucessos: em 1999, ele quase levou a Squaresoft à falência depois do fracasso do ambicioso filme da franquia Final Fantasy, "The Spirits Within", e algum tempo depois saiu da Square. Em 2004 criou sua empresa, Mistwalker, responsável por jogos como Blue Dragon, ASH e recentemente anunciou The Last Story, que está sendo desenvolvido com a Nintendo.



AKIRA TORIYAMA

Depois de emplacar grandes sucessos dos mangás como Dr. Slump e Dragon Ball, um dos desenhistas mais famosos do planeta resolveu se arriscar no mercado de games criando os personagens de Chrono Trigger e Dragon Quest. Ele foi também o responsável pelo Character Design dos games da série Tobal e Blue Dragon.

YASUNORI MITSUDA

Insatisfeito com seu trabalho como engenheiro de som, o jovem Mitsuda conseguiu a chance de compor a trilha sonora de Chrono Trigger após dar um ultimato ao vice-presidente da Squaresoft (Sakaguchi), dizendo que iria sair se não tivesse a oportunidade de criar músicas. Ele se esforçou tanto para entregar um bom trabalho que adoeceu, o que levou Nobuo Uematsu (compositor de Final Fantasy) a terminar seu trabalho. A partir daí a carreira do compositor deslanchou. Mitsuda tem em seu currículo as trilhas de Chrono Cross, Xenogears, Luminous Arc e Arc Rise Fantasia.





MASATO KATO

Sua carreira nos games começou na Tecmo, onde ganhou destaque por tornar a narrativa de Ninja Gaiden interessante através de imagens que lembravam animes. Depois trabalhou em Chrono Trigger. A partir daí participou de jogos memoráveis, como Final Fantasy VII, Xenogears e Chrono Cross. NW

THE LEGEND OF ZELDA™

Spirit Tracks





Disponível em 7/12/2009

www.Zelda.com/spirittracks

MEGA MAN 10

EM 20XX O ROBOZINHO AZUL VOLTA PARA SALVAR O MUNDO MAIS UMA VEZ!

Plataforma: Wii Ware
Produtora: CAPCOM
Jogadores: 1
Preço: 1000 Wii Points

QUANDO A CAPCOM ANUNCIOU MEGA MAN 9, ela surpreendeu a todos com a ousadia de lançar um game em 2009 com limitações de um jogo 8-bits. Uns amaram, outros odiaram, mas o fato é que o jogo se tornou um grande sucesso, e então uma continuação foi inevitável.

Em sua décima aventura, Mega terá que deter uma horda de robôs infectados por uma nova doença chamada Roboenza, que além de os tornarem violentos, os fazem querer dominar o mundo. E até mesmo seus grandes companheiros, Roll e Rush, foram infectados!

É claro que se você conhece a série já fica logo imaginando que esse é mais um plano diabólico do Dr. Wily, mas não é. O cientista biruta, construiu uma máquina para curar a Roboenza, mas ela foi roubada (por robôs infectados). Agora cabe ao herói recuperar a máquina e salvar a todos.

Mega Man contará com a ajuda de um companheiro ex-vilão: o clássico Proto Man que será selecionável logo no começo do jogo. Outro ex-vilão que vai entrar na aventura dia 5 de abril via download é BASS, cuja primeira aparição foi em Mega Man 7, do SNES.

Como sempre, prepare-se para passar por fases cheias de obstáculos e enfrentar uma nova gama de temidos chefes-robôs, dos quais Mega Man sempre rouba suas armas para se fortalecer. Felizmente, dessa vez os menos experientes também poderão se divertir sem grandes problemas. Isso porque a CAPCOM criou um novo "Easy Mode" onde até a estrutura das fases é modificada para dar uma colher de chá para a molecada que não aguenta o tranco. Aliás, mesmo relembrando os clássicos 8-bits, o visual do game ganhou fundos mais diversos e coloridos. Completando as novidades, o modo Challenge Mode está de volta e traz muitos desafios.

Mega Man 10 é um dos grandes lançamentos do mês para Wii Ware.


CORRE MEGA, senão a gente te pega!

CONTEÚDOS A DAR COM PAU!

Além de jogar com BASS, será possível baixar pelo Wii Ware uma série de conteúdos extras para Mega Man 10. Confira abaixo a tabela com as datas, valor e modos de jogo.

Bass Mode: 200 Wii Points - 5/4/2010
Special Stage 1: 100 Wii Points - 5/4/2010
Endless Attack Mode: 300 Wii Points - 26/4/2010
Special Stage 2: 100 Wii Points - 26/4/2010
Special Stage 3: 100 Wii Points - 26/4/2010



DOWNLOADS

Destaques de Wii Ware, Virtual Console e DSi Ware que você precisa ter em sua coleção!
— Bruno Lazzarini

SONIC & KNUCKLES

REVIVA O FINAL DA SAGA DE SONIC NO MEGA DRIVE!

QUEM DISSE QUE PRAZOS APERTADOS SÃO UM MAL DAS PRODUÇÕES DE HOJE EM DIA ESTÁ TREMENDAMENTE ENGANADO. A equipe que desenvolveu Sonic 3 que o diga: sem tempo para fazer o game como gostaria, acabou dividindo a terceira aventura de Sonic no Mega Drive em dois games, e assim surgiu Sonic & Knuckles.

Continuando a história de onde Sonic 3 parou, é a vez de Sonic e Knuckles se tornarem parceiros (Tails deve ter ficado com ciúme!). Os dois personagens possuem diferenças significativas na jogabilidade: enquanto Sonic corre mais, alcança lugares mais altos com seu pulo e possui habilidade "Insta-Shield" (aquele escudo que aparece rapidinho ao apertar o botão de pulo no ar), Knuckles pode flutuar, quebrar rochas com socos e escalar paredes.

As fases dos dois podem ser bem parecidas, mas trazem algumas mudanças sutis, sendo adaptados para as diferentes habilidades dos heróis. A principal diferença é nas batalhas com os chefes, pois enquanto o Sonic enfrenta Dr. Eggman, Knuckles fica com um EggRobo, uma espécie de versão robotizada do vilão. Quem curte um clássico vai achar os gráficos caprichadíssimos, sendo um dos jogos mais bonitos do Mega Drive. Recomendadíssimo!



COM LOCK ON Knuckles vai a outros jogos!

LOCK ON

Na época de lançamento de Sonic & Knuckles, a maior novidade era o Lock On, um sistema onde o jogador acoplava um cartucho de Sonic 2 ou 3, no de Sonic & Knuckles, permitindo jogar com Knuckles nas duas aventuras anteriores. E o melhor de tudo é que o sistema está disponível no Virtual Console, ou seja, se você já tiver comprado Sonic 2 ou Sonic 3 pode fazer o Lock On e curtir ainda mais!

Plataforma: Virtual Console (Mega Drive)
Produtora: SEGA
Jogadores: 1-2
Preço: 800 Wii Points

FLIGHT CONTROL

SEJA VOCÊ TAMBÉM UM CONTROLADOR DE TRÁFEGO AÉREO!

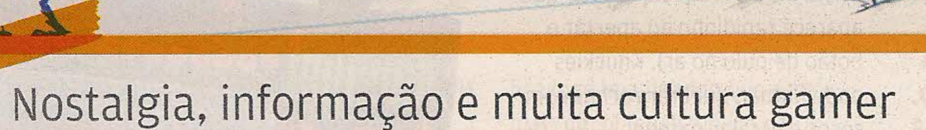
SABE AQUELES JOGOS BEM SIMPLES QUE ATÉ PESSOAS QUE NÃO COSTUMAM JOGAR GOSTAM? Flight Control é um desses. Você assume o papel de um controlador de tráfego aéreo e deve desenhar na tela do seu DSi rotas para que os aviões não se choquem durante a aterrissagem. Pode parecer bobo e até fácil, mas o bicho pega mesmo quando aparecem vários aviões ao mesmo tempo e o desafio aumenta. Além dos aviões, você também está encarregado de cuidar das rotas de helicópteros e hidroaviões. Apesar da simplicidade e da falta de opções, tudo funciona como deveria e por isso o game acaba se tornando extremamente viciante e desafiador. Esse é mais um daqueles joguinhos para passar o tempo na fila do banco, na espera do médico, etc...

Plataforma: DSi Ware
Produtora: Firemint
Jogadores: 1-2
Preço: 500 Wii Points

O TRABALHO de um controlador é dureza!







POR LUCAS PATRICIO

Nostalgia, informação e muita cultura gamer

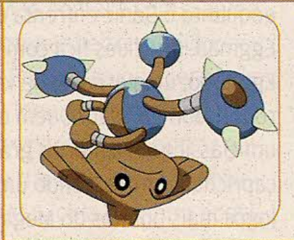
TOP 10: OS MAIS ESTRANHOS POKÉMON DA 2ª GERAÇÃO

Já que a edição #132 da Nintendo World está batendo todos os recordes de concentração de Pokémon por página, a ComuNidade resolveu colaborar e eleger os Pokémon mais estranhos da segunda geração. Neste mundo Pokémon tem de tudo, mas os 10 a seguir são prova que a criatividade da Nintendo não tem limites.



10 MAREEP

Ele é tão fofinho, com essa carinha e... Ahhh!! Essa ovelhinha me deu um choque? Poxa, Mareep deveria ser um Pokémon do tipo "coração", que nem no desenho do Capitão Planeta.



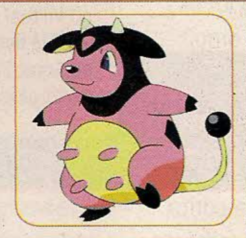
9 HITMONTOP

Este pião buscou inspiração na luta centenária africana para mostrar para o mundo dos games que a capoeira não é apenas o dom dos mestres brasileiros. Spin Bird Kick!



8 MILTANK

Eu imagino o problema da equipe da Nintendo quando decidiram criar um Pokémon baseado numa vaca. Qual seria seu poder? Mastigar incansavelmente? Não, é... Atacar leite! Os padeiros é que devem adorar.



7 BLISSEY

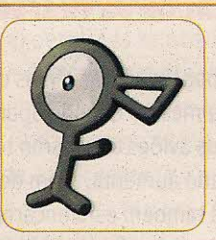
Você passa anos achando que tal Pokémon não tem evolução, quando puft! Em alguns casos é bacana, como a evolução de Onix, mas... E quando a evolução ganha apenas uma saia branca e um babadinho?





6 XATU

Nós tentamos não passar essa piada infame para frente, mas... Como não conseguir associar o Xatu com aquele nosso amigo mala? Esse Pokémon realmente tem a cara do próprio nome. Talvez a Nintendo jamais saiba a coincidência linguística que criou.



5 UNOWN

Mas que diabos é isso? Uma letra? Um Pokémon que representa uma letra do alfabeto e só tem um ataque? Mas, como assim? As mais de 20 formas do Unown só comprovam uma coisa: perdemos nosso tempo tentando juntar todos eles!



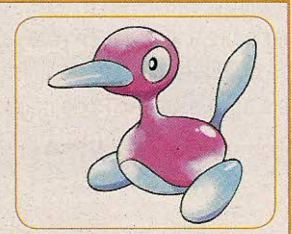
4 GIRAFARIG

Não existe Pokémon mais estranho que o Girafarig (com exceção das próximas três posições, é claro). Como alguém teve a ideia de criar um Pokémon girafa com um pescoço de pônei e com duas cabeças? Sim, duas cabeças!



3 PORYGON2

Porygon é uma aberração, mas só poderia ser mais completa com uma evolução ao nível. Porygon2 ignorou as regras de nomenclatura e facilitou o trabalho colocando um dois após o nome.





2 DELIBIRD

Sem inspiração para outros monstrinhos, os produtores de Pokémon resolveram se basear no Papai Noel. Até hoje ainda tenho a impressão que a Nintendo acha que o bom velhinho parece um bandido.



1 ENTEI

Era uma vez um garoto que sonhou que estava perdido em uma caverna, quando o Entei apareceu e disse: "Calma, tá tudo bem agora!". Essa história foi suficiente para eleger Entei como o mais estranho.



OBJETOS DE DESEJO

Por que gamer gosta de colecionar

Mês de Pokémon na **NW** significa objetos de desejo especiais aqui na sua seção de produtos! E esse mês buscamos produtos do mais fofo até o mais bizarro. Confira!



WOBBUFFET DE PELÚCIA
Não tem Pokémon melhor para ser pelúcia do que o Wobbuffet - até o nome combina! Esse lindo companheiro de 14 cm faz parte de uma coleção com outros Pokémon. Pena que a loja não está vendendo esses modelos para o Brasil. Que tal pedir para a Witchiko?
Preço: US$9,99
Onde encontrar:
http://pokemon.tystoybox.com

POKÉ-CHAVEIRO DE CELULAR
A moda dos chaveiros de celulares pegou com tudo aqui no Brasil. Existem vários modelos, mas esse kit com seis Pokémon diferentes é de arrasar! Dá para usar um diferente cada dia da semana e repetir o favorito no domingo.
Preço: US$24,99
Onde encontrar:
http://pokemon.tystoybox.com



FANTASIA DE PIKACHU
Se você é menina, tem mais de 12 anos e sempre sonhou em se vestir de Pikachu, seus problemas acabaram! Com essa linda fantasia adulta do Pokémon mais famoso de todos você vai arrasar no carnaval... Ops, já passou? Que tal comprar para o Halloween?
Preço: US$39,99
Onde encontrar:
http://pokemon.tystoybox.com

POKÉ-CHINELO
O verão foi quente, não é mesmo? E o resultado disso foram muitas bolhas. Para aliviar seus pés, que tal um chinelo estilizado do Pokémon?! Prepare-se para detonar baratas com essa belezinha!
Preço: US$4,99
Onde encontrar:
http://pokemon.tystoybox.com

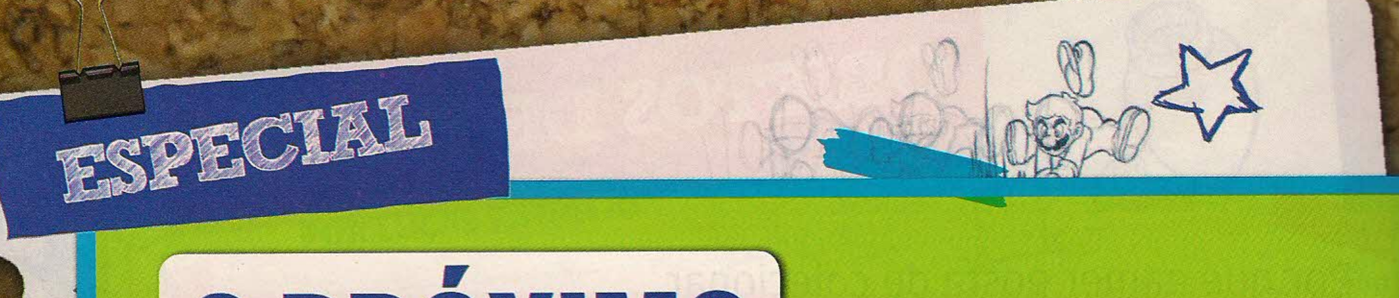


VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

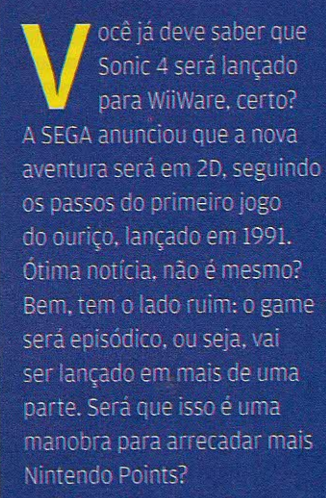
LEGO Wii
Link: http://bit.ly/legoWii
Com certeza você já deve ter se divertido com as versões Lego de algumas de suas séries favoritas, como Lego Batman, Lego Star Wars, Lego Indiana Jones etc. Mas e se o Wii fosse feito de Lego? Um americano usou toda sua habilidade com as peças de montar para criar seu próprio Wii Lego. Sim é verdade! Veja o incrível vídeo e confira o resultado.





O PRÓXIMO PASSO DE SONIC

O que deu certo e o que foi um desastre na história recente do ouriço
— Lucas Patricio



Você já deve saber que Sonic 4 será lançado para WiiWare, certo? A SEGA anunciou que a nova aventura será em 2D, seguindo os passos do primeiro jogo do ouriço, lançado em 1991. Ótima notícia, não é mesmo? Bem, tem o lado ruim: o game será episódico, ou seja, vai ser lançado em mais de uma parte. Será que isso é uma manobra para arrecadar mais Nintendo Points?

Deixando a parte burocrática de lado, vamos falar sobre a principal estrela desse lançamento: Sonic. O que anda acontecendo com o nosso companheiro veloz? Não é de hoje que ele amarga jogos ruins e com qualidade duvidosa. Seria culpa da Sonic Team? O novo Sonic 4 será produzido por outra empresa, então... A única forma de descobrir por que o ouriço anda mal das pernas é analisar as últimas aventuras dele e criar expectativas para o próximo lançamento. Vamos nessa?

SONIC RUSH

Plataforma: Nintendo DS
Lançamento: 2005

Logo no começo da vida útil do Nintendo DS, a SEGA lançou uma surpresa extremamente agradável: Sonic Rush. Os cenários eram todos em 2D com uma modelagem em 3D do ouriço, sem falar nas batalhas com os chefes, com perspectivas diferenciadas e até mesmo em três dimensões.

Sonic Rush era um jogo muito bom, daqueles que você começava e só parava quando conseguia terminar todas as fases. O que mais impressionou foi como ele conseguiu ser parecido com os primeiros jogos da série e mesmo assim inovar bastante. O design dos mapas era animal, com direito a loopings passeando entre as duas telas do DS.



Sonic Rush foi o exemplo perfeito de como se fazer um bom jogo do Sonic. Uma continuação foi lançada dois anos depois. A sequência era boa, mas toda vez em que era necessário explorar algum local e conversar com personagens, a aventura se tornava muito chata. A produção de ambos os jogos foi responsabilidade da Dimps, a mesma de Sonic 4. Acho que isso já diz alguma coisa, certo?

SONIC AND THE BLACK KNIGHT

Plataforma: Wii
Lançamento: 2009



Tudo que Secret Rings fez de bom, a continuação Black Knight estragou. Tudo, sem exceção. A jogabilidade rápida e em trilhos foi substituída por algo mais parecido com o visto em Sonic Unleashed. Desta vez, Sonic viaja para outra história milenar: a do Rei Arthur. Só que às vezes parece que a Sonic Team quer estragar as coisas de propósito. Prova real disso foi a inclusão, sem nenhuma necessidade, de uma jogabilidade com espadas. Sim, Sonic usa uma espada. Tudo bem que a ideia era aproveitar o sensor de movimentos do Wii Remote, mas... Sonic usar uma espada foi demais. O pior é que os combates que acontecem durante a aventura são extremamente chatos e com uma mecânica péssima, o que torna toda a jogabilidade de Black Knight um pesadelo.

A parte técnica, mais uma vez, não agradou. Cenários sem cor, músicas dramáticas e personagens demais. Secret Ring tinha seus problemas, mas como deve ser, só tinha Sonic como personagem jogável. Em Black Knight, toda a turma também paga mico com o ouriço nessa mistura de mundos que jamais devia ter acontecido.

SONIC AND THE SECRET RINGS

Plataforma: Wii
Lançamento: 2007

Apesar de ser extremamente contraditório, esse episódio é um dos melhores jogos em 3D do Sonic em sua história recente. O primeiro título da série para o Wii foi produzido para aproveitar os controles especiais do console da Nintendo. Secret Ring é um jogo de ação e trilhos, ou seja, você não controla Sonic totalmente, apenas a direção que ele vai tomar. Esse sistema de jogabilidade até que foi eficiente e arrancou elogios de boa parte dos críticos. Mas cá entre nós: colocar Sonic em uma aventura que mistura os personagens de sua série e os contos das mil e uma noites é uma ideia totalmente sem noção. Os dois mundos não combinam e ver o ouriço correndo por lugares inspirados no Oriente Médio em busca de anéis e lutando contra personagens dos contos é, no mínimo, estranho. Isso sem falar na trilha sonora, que pegou inspirações na cultura mediterrânea e ficou bem diferente dos riffs rápidos e dinâmicos que conhecemos.



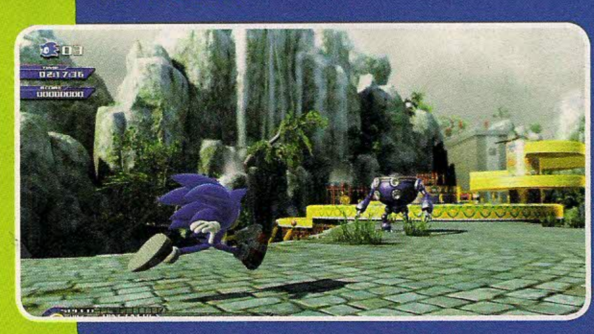
Apesar dos pesares, Sonic and The Secret Rings foi um bom começo no Wii, e só isso. Se um dia a SEGA pretendesse continuar essa linha de jogabilidade em um outro título, teria que melhorar algumas coisas e ter uma ideia melhor que misturar a história do seu mascote com um conto milenar.



SONIC UNLEASHED

Plataforma: Wii
Lançamento: 2008

Nessa matéria você viu ótimas formas de "como estragar uma boa ideia" em jogos do Sonic, mas Unleashed é a prova que a capacidade de estragar tudo da Sonic Team, às vezes, é inimaginável. A história é a seguinte: Dr. Eggman usa o poder das Esmeraldas do Caos para acordar um poderoso ser que vivia no centro da Terra e coloca uma espécie de "maldição" em Sonic, que o transforma em um Lobisomem toda vez que o sol de põe. Sim, um Lobisomem - ou Lobisonic, se preferir. O jogo já começa errado. Só que o maior erro de Unleashed não é a forma bizarra de Sonic, não é o novo companheiro insuportável (Chips), o enredo clichê e nem a péssima jogabilidade nas fases de plataforma: o pior erro é dar esperanças. A primeira fase de Unleashed é sensacional, emocionante. Sonic corre em uma incrível velocidade por lindos cenários misturando 2D com 3D. Dá até gosto de ver o ouriço passeando pelas fases daquela forma! Aí quando você pensa que as fases controlando Sonic podem acabar compensando as com o Lobisonic, você descobre que Unleashed consegue ser tão ruim a ponto de fazer você desistir bem antes disso.



SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

Plataforma: Nintendo DS
Lançamento: 2008



Quando a SEGA percebeu que quase tudo que a Sonic Team fazia acabava não dando certo, ela entrou em desespero. Era preciso fazer algo diferente, algo que renovasse os ânimos e desse um pouco de crédito para o ouriço até a próxima aventura ser lançada. Foi então que a SEGA chamou a BioWare para fazer um jogo de RPG do Sonic. Quando falamos de RPG, existem algumas empresas que podem ser citadas como referências. A BioWare, com certeza, é uma delas. The Dark Brotherhood colocou Sonic e seus companheiros em uma aventura totalmente diferente, com combates em turnos e ação simplificada. Apesar de possuir alguns pequenos problemas, a primeira aparição de Sonic em um jogo de RPG foi positiva. Quem sabe se a SEGA contratar a Square Enix da próxima vez, o resultado não possa ser ainda melhor?



SONIC THE HEDGEHOG 4

Plataforma: WiiWare
Lançamento: 2010

Após ler sobre todos os jogos recentes do Sonic, com certeza você já consegue distinguir o que deve ser feito em Sonic 4 para que ele não seja um fracasso. Nossa equipe chegou a várias conclusões, eis algumas delas:

- Sonic precisa ser o único personagem jogável
- Novos personagens? De jeito nenhum!
- Nada de conto de fadas misturado com o enredo
- Nada de espadas, armas ou qualquer outro tipo de artifícios
- Nada de transformações. E, pelo amor de Deus, nada de Vamp-Sonic!
- Se for mudar o gênero contrate uma empresa das boas, como a BioWare
- Se for jogo em 2D, contrate a Dimps
- Ação tem que ser em 2D e com muita velocidade
- A única desculpa para mudar a câmera são eventuais lutas contra chefes
- Sonic não precisa ser um cara tão orgulhoso e metido. Ele já foi mais humilde
- As músicas precisam ser como as do começo da série; nada de influências renascentistas na trilha!
- Fases criativas e com muitas cores
- Personagens humanos não combinam com ouriços e raposas



Você pergunta e nós respondemos!

CARTA DO MÊS

UM LEITOR NOVINHO EM FOLHA!

Olá pessoal,
Eu curto muito a revista de vocês. Quando fui a banca procurar uma revista para me auxiliar na compra de games dei de cara com a NW. Uma revista excelente, com exatamente tudo o que eu procurava, além de trazer curiosidades e interagir com os leitores.
Olha, eu não sou um daqueles leitores que escrevem em suas cartas: "Eu acompanho a revista desde o começo e tenho 130 volumes e posso ladrilhar a minha casa com revistas". Para dizer a verdade, eu só tenho 3 volumes (desde a 128), porém tenho certeza que acompanharei a NW até o volume 300!
Comecei a ler a Nintendo World em decorrência da compra de um Nintendo DS Lite. Eu tenho uma pergunta: vocês acham que meu portátil vai sair do mercado rápido? Por que já existe um outro, o DSi.

Bruno Carneiro Leão B. Faillace
Rio de Janeiro/ RJ

Caro Bruno,
Com 11 anos de estrada é bom ter leitores que nos acompanharam em toda a jornada, mas também é muito bom saber que existem pessoas como você que acabaram de nos conhecer! Muito prazer! Saiba que ficamos muito felizes de saber que algo em nossas páginas ganhou o seu interesse e o fez nos levar para sua casa. E valorizamos muito isso.
Sobre o seu DS Lite não se preocupe. O seu portátil ainda deve durar muito tempo porque existem centenas de games para serem jogados e mais um monte a serem lançados. Além disso, quase tudo o que sai no DSi é jogável no DS também. Agora, dizem por aí que a Nintendo já vem planejando um novo portátil, mas nada foi revelado oficialmente.

GOSTINHO DE QUERO MAIS!

Olá galera da Nintendo World!
Queria dar os parabéns a vocês, pelo trabalho que têm feito com a revista. Estou aqui hoje para dizer que estou gostando muito das edições atuais. Acompanho a NW desde seus primórdios e há pouco tempo senti uma decaída na revista. Não digo que as matérias perderam a qualidade, mas não tinham mais aquele sabor e aquela tentação de ler de com fome, mas com medo de acabar logo e ter de esperar mais um mês. Sei que outros leitores reclamaram um pouco das edições, mas senti o mesmo gostinho das NW antigas quando li de cabo a rabo a edição #130. Este ano de 2010 está cheio de lançamentos hardcore, e isso é o que vocês precisam para fazer a revista do jeitinho que sempre foi. Adoro aquelas matérias com restrospectivas, aqueles detonados, as notícias, as análises dos últimos lançamentos e as prévias do que está por vir. Enfim, este ano a Nintendo World tem tudo para bombar, e boto fé que as próximas edições vão ser fantásticas! Promessa Nintendo para 2010!
Abraços e bom trabalho a todos!

Rafael Neves
Salvador/BA

Oi, Rafael. Como dizem aqui na redação "Servimos bem para servir sempre"! Nós ficamos felizes por você ter notado as mudanças na revista. Todo mês ralamos um bocado para deixar a revista com aquele gostinho especial. Ultimamente o nosso "molho especial" para cada edição anda sendo mesmo o lado pop dos games Nintendo. Cada destaque recebe uma boa dose de ingredientes especiais, como uma deliciosa análise, pedaços de curiosidades e uma cobertura de detalhes incríveis que você só vê aqui. E este ano a Nintendo vai entrar para a história e nós estaremos aqui para mostar tudinho do jeito que tem que ser. Agradecemos os elogios e esperamos que você volte a aproveitar cada vez mais a sua revista. Estamos de volta e somos como a comidinha da mamãe que sempre tem "gostinho de quero mais"!

POKEMANÍACO!

Olá!
Jogo Pokémon desde Ruby, e até hoje ainda travo batalhas inesquecíveis em Diamond, Pearl e Platinum, e mesmo já estando barbudo continuo seguindo meu caminho em busca da vitória. Ash que se cuide!
Sem dúvida Pokémon proporcionou bons momentos em minha vida, seja os grandes torneios que fazíamos entre amigos ou aquelas feirinhas de trocas onde passávamos a tarde inteira trocando nossos monstrinhos. Por isso nem tenho palavras para descrever o quanto o jogo foi importante em minha vida, mas o que mais me surpreendeu foi a minha irmãzinha também querer aprender a jogar, o que mostra o quanto é mágico o mundo de Pokémon. Porém nem sei por onde começar, é tanta coisa que tenho que ensiná-la, mas aí vai a minha sugestão:

este mês é o lançamento do tão esperado Pokémon HeartGold e SoulSilver, e além de fazer uma matéria especial sobre os jogos, que tal abranger ainda mais o assunto, ensinando pessoas como a minha irmã que querem aprender a jogar, destacando os tipos dos Pokémon, vantagens e desvantagens, as Natures, itens e suas utilidades, Abilitys e suas funções, os ataques existentes com sua base Power e Accuracy, enfim um verdadeiro guia para os iniciantes. Minha irmã também acompanha a Nintendo World e tenho certeza que ela ficará muito feliz com uma matéria dessas.
Um abraço a todos!

Marcelo Gonçalves
Patos de Minas/MG

Caro Marcelão o seu desejo é uma ordem! O que você achou desta edição? Está pegando fogo como uma baforada de Charmander, não é? Arrancamos nossos cabelos durante um mês inteiro correndo atrás de monstrinhos para lá e para cá. E acho que conseguimos pegar todos! Além disso, as próximas edições vão ter uma seção Planeta Pokémon maior para falarmos ainda mais dos nossos amados monstrinhos.

JÁ GANHOU SEU PRÊMIO!

Olá galera, eu sou Antonio Germano da Paraíba. Bem, primeiro quero lhes dar os parabéns pelo ótimo trabalho com a revista! Eu como fã da Nintendo não poderia deixar de ser fã de vocês, eu conheço o trabalho há bastante tempo e já tive até a edição de dezembro de 1999. Eu quero dizer que adoro quando vocês falam sobre as gerações passadas pois eu tenho um console muito famoso de outra geração, meu querido Super Nintendo com 47 cartuchos que é meu xodó. Parabéns pela ótima revista que já se tornou um clássico nas bancas. Um grande abraço para todos da redação e até outra carta, já que esta é a primeira que escrevo. Ah e bem que vocês poderiam dar um Wii de presente para a carta do mês... brincadeira. Já seria uma prêmio se esta fosse publicada na revista. Milhões de abraços. Tchau...

Antonio Germano da Silva
Mamanguape/ Paraíba

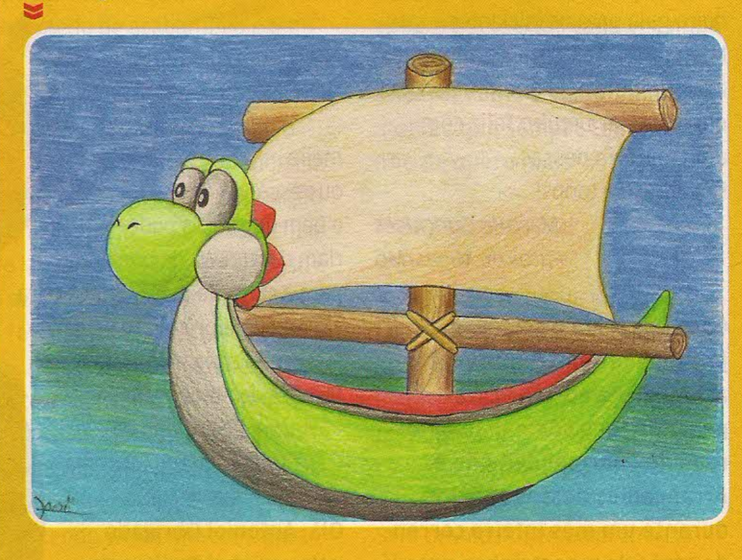
Olá, Antonio! Obrigado pelo carinho! Realmente nós precisamos bolar novas pautas para os games clássicos. Incluimos algumas nesta edição e com o feedback dos fãs faremos matérias ainda melhores e que devem aparecer nas próximas edições. Bom, agora se a gente começasse a dar Wii para a carta do mês, ficariamos endividados porque tem muita carta boa que chega aqui. Bom, de qualquer maneira adoramos cartas como a sua! Quem sabe na próxima carta, hein?

Envie a sua obra de arte e participe!

Você quer ter seu desenho publicado aqui? Então, fique esperto! Basta enviar seus desenhos para rua Heitor Penteado 585, São Paulo/SP, CEP 05437-000. Não se esqueça de escrever por fora do envelope HOT PAINT e o seu nome, idade e endereço atrás do desenho! Se quiser também pode mandar por email seus desenhos escaneados com 200 dpi de resolução para redacao@nintendoworld.com.br

GANHADOR
ANDERSON LUIS REIS MONACO
Idade: 21 anos
Onde: Londrina, Paraná
Comentário: Anderson nos espantou com sua exuberante Samus sem capacete e levou para casa o game Dragon Ball Revenge of King Piccolo do Wii.

DAVI ANASTASI DE ASSIS
Idade: 15 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Essa caravela Yoshi feita com Crayons é fantástica! Ideia originalíssima.

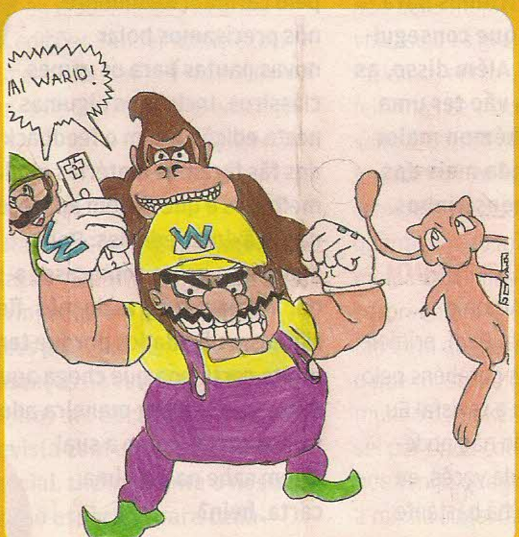


MARIO CÉSAR PILLEGGI
Idade: 37 anos
Onde: São Paulo, SP
Comentário: Battletoads é o maior clássico do NES e para o Mario César é inesquecível!



WILLIAM FERNANDES DE LIMA
Idade: 15 anos
Onde: Colombo, Paraná
Comentário: Esse Link ficou muito bacana. Faltou apenas um pouco mais de tridimensionalidade no cenário, não acham?





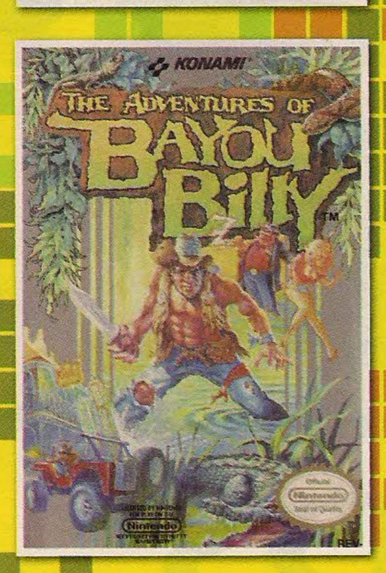
JONATAS DE JESUS MACIEIRA
Idade: 11 anos
Onde: Porto Alegre, RS
Comentário: Você quer mesmo viver em um mundo onde o Mario não existe e todo mundo torce pelo Wario?

FANTASMAS DO PASSADO

Games que você gostaria de esquecer, mas que a gente não deixa!
– Mano Faixa Preta







EPISÓDIO DE HOJE: THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY

Todo mundo comete erros, é parte normal do crescimento. Você já fez suas burradas, assim como seus pais também o fizeram e as futuras gerações idem.

Alguns erros são pequenos e fáceis de perdoar, como quando sua filha bate seu carro. Se ela escapa sem se machucar, tudo bem, essas coisas acontecem.

Quando você descobre que ela bateu o carro porque estava "distraída" com o namorado... as coisas mudam de figura e você começa a imaginar a cabeça do namorado como ornamento sobre a lareira, como um eterno aviso para sua filha. The Adventures of Bayou Billy é um erro do segundo tipo, imperdoável, doloroso e que fica pior quanto mais passamos tempo com ele.

E quer saber o que mais dói no tocante a esse game? Ele foi produzido pela Konami, a mesma produtora que nos deu Castlevania e Contra, e que achou que seria uma boa idéia lançar um game traumatizante como este.

SEQUESTROS E PLÁGIOS

O herói do game é Billy West, um sujeito que mora no pântano e aparentemente ganha a vida assassinando a fauna local. Um belo dia, um sujeito gordo e viscoso chamado "Padrinho Gordon" sequestra a namorada impossivelmente gostosa de Billy e o rapaz não tem escolha a não ser partir em busca dela.

Naqueles tempos a vida era mais simples, os vilões só faziam duas coisas da vida: sequestrar namoradas ou sequestrar esposas. Se você fosse um sujeito bombado de camisa regata, sequestrariam o presidente para lhe atrair, mas na maior parte das vezes as vítimas eram mulheres mesmo.

Isso mostra que os vilões da década de 1980 tinham problemas de infância muito mal resolvidos e precisavam urgentemente fazer terapia, mas estou divagando.

Billy precisava atravessar fases de beat'em up (pancadaria estilo Double Dragon), tiro em primeira pessoa e corrida para encontrar sua garota, o que dá a entender que ele não conseguia se concentrar em uma única coisa por muito tempo.

Antes de falar do game, gostaríamos de apontar que o herói é uma cópia descarada do personagem Crocodilo Dundee, a história do game inclusive lembra bastante a do segundo filme da série, que tinha

O MOCINHO SOFRIA do mesmo mal dos clássicos heróis dos games da década de 1980, tinha uma namorada raptada por um vilão. Mais clichê impossível!







um enredo quase igual.

A versão Japonesa do game se chamava Mad City e nela o personagem era ainda mais parecido com o ator Paul Hogan (que interpretou Dundee nos cinemas), o que mostra que não é simples coincidência. Na versão americana, a aparência do personagem foi modificada para evitar um possível processo do ator.

E agora, vamos para a parte que dói.

MALDITA AUSTRÁLIA

As fases de pancadaria parecem um começo promissor, mas as coisas já começam a ir mal desde o começo. Os golpes de Billy não imobilizam os oponentes, que conseguem avançar mesmo em meio aos socos do personagem e golpeá-lo. Os primeiros inimigos comuns do game podem acabar com suas vidas extras se você não estiver preparado... o que você nunca estará porque é A MALDITA PRIMEIRA FASE E NÃO DEVERIA SER TÃO DIFÍCIL!

Claro, há itens de recarga de energia, mas as chances de já se ter perdido algumas vidas antes de chegar a eles é enorme, então qual a razão de existirem?

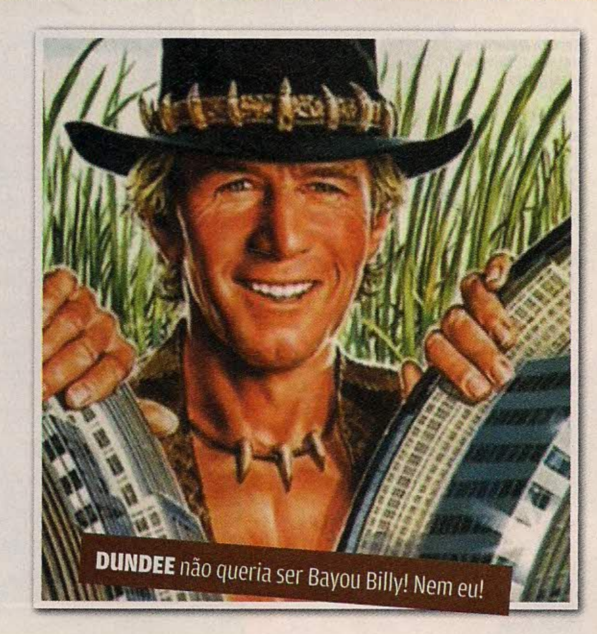
As fases de tiro... meu Deus, as fases de tiro. Elas podem ser jogadas com a Light Gun do NES ou com o controle, o que não faz a menor diferença, pois ambos são péssimos para esses estágios.

O maior insulto destas etapas é que se a munição acabar, o jogador leva um Game Over. É como se o Billy pensasse "essa não, acabaram minhas balas... acho melhor desistir de salvar minha namorada e começar a telefonar pro Disque Amizade!"

Há munição espalhada pela fase, mas o medo do Game Over obriga o jogador a ser muito cauteloso e tentar matar todos os inimigos com um único tiro. Vale lembrar que o controle deste game é MUITO travado, então "Headshots" não são exatamente algo fácil de se conseguir aqui. Além disso, naquela época a Light Gun do NES só funcionava quando queria, então fosse com o controle ou com a pistola, o jogador tava ferrado.

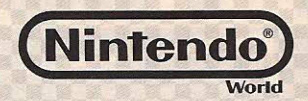
As fases de corrida eram as piores, a direção do jipe era truncada e apenas UM tiro ou UMA batida o fazia explodir, Bayou Billy é a única pessoa do mundo que dirige um jipe de papel machê.

Agora, eis uma história interessante, a versão americana teve sua dificuldade aumentada em relação a japonesa. O cartucho nipônico tinha inimigos mais fracos, mas a munição da americana nas fases de tiro e jipe possuíam um medidor de energia, o que ajuda bastante na missão. Não foi a primeira vez que a Konami aumentou gratuitamente a dificuldade de um game ao lançá-lo nos EUA, o mesmo aconteceu com Castlevania III: Dracula's Curse, mas isso é uma história para outro dia.



DUNDEE não queria ser Bayou Billy! Nem eu!

No fim das contas, a empreitada da Konami na terra dos Coalas não deu muito certo. Uma pena, porque o game tem bons gráficos e ótima trilha sonora, o que deixa uma sensação de perda, pois o game poderia ter sido um clássico. NW



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villiegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Renato Siqueira

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Natalia D'Olivo e Thiago Alves (designers)

REDAÇÃO
Bruno Lazzarini, Edi Carlos Rodrigues, Edson Kimura, Flavio Croffi, Giuliano Peccilli, Laura Buu, Lucas Patricio, Mateus Lôbo, Natalie Hidemi (web), Paula Romano, Priscilla Tramontano (ilustração)

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

EXECUTIVAS DE CONTAS
Fernanda Gabriela

CONTATO
Ewerton Martins

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEBDESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores, enviar email para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 17h.

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho
CEP 05437-000 São Paulo SP
www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 132
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

O Mario foi ao psicólogo porque estava numa fase difícil! Muito difícil!

A ARTE DA FOFURA

Witchiko prova que a arte vai muito além do papel

— Laura Buu

Descendente de japoneses, Daniela Cristina Takahashi tem 32 anos e é mais conhecida pelo apelido Witchiko. Além de Cosplayer (pessoas que se vestem como personagens de desenhos e filmes), ela trabalha desde 2008 como Plushie Maker, palavra inglesa que define pessoas capazes de fazer bonecos de pelúcia customizados. Suas criações não acontecem no papel, mas sim na frente de uma máquina de costura, onde seus personagens ganham vida. Witchiko descobriu seu talento para Plushies quando resolveu confeccionar mascotes de personagens de desenhos animados: "Na época (2006) queria um mascote para acompanhar um Cosplay meu, porém não achava ninguém com habilidade para fazer a pelúcia, então resolvi fazer eu mesma".

Graças à sua persistência, ela foi capaz de desenvolver este talento e hoje produz peças cada vez mais detalhadas. "Comprei livros japoneses que ensinavam a fazer pelúcia. Apesar dos moldes serem totalmente diferentes dos que costumo fazer, isso me ajudou a entender a lógica. Também fiz cursos de costura e de boneca, mas é muito difícil encontrar cursos específicos. Tutoriais na internet também ajudaram". Tanta dedicação resultou em mais de quarenta pelúcias produzidas manualmente em menos de dois anos e a fila de espera para quem quer ter uma feita por ela pode durar meses.

A peça favorita dela é Guilmon de Digimon. Produzido em tamanho real, o cuidado com os detalhes e acabamento impecável impressionam. Cosplay não é seu único hobby. Fã de videogame, adora Super Mario Bros. e conta que sonha em um dia produzir todos os mascotes de Pokémon. "Atualmente Kadabra é o meu Pokémon favorito!" Exatamente por gostar tanto da série, fez com exclusividade para a **NW** um Clefable em tamanho real. Sobre o futuro ela revela: "Deixei de ser designer gráfica para exercer esta carreira, agora sou Plushie Maker e futuramente pretendo criar meus próprios produtos". Confira o site da artista **http://witchiko.com**. NW

> **"Não consigo acertar todas as pelúcias logo de primeira. Sempre crio um protótipo para saber se o molde dará certo. Depois faço novamente com o material definitivo e com os devidos acabamentos"** — Witchiko




GAME ART